3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！





PSP-3000全面破解!
教程收录

卷首特报
E3 2009 特别报道
洛城革命
PSP go正式公开
重磅新作公布




专题企划
法庭上的战斗
——回望《逆转裁判》·前篇

攻略透解
NDS 王国之心358/2天
NDS 逆转检察官
PSP 勇者30
PSP 传颂之物携带版

口袋光环收录
E3 2009
综合报道
三大硬件厂商发布会直击
海量掌机新作影像集锦

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2009年7月7日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第115辑上公布，敬请关注。



二等奖

SC-miniSD烧录卡 1名

BTP-6389 北通动力堡垒外挂电池 2名

SC-SD震动版烧录卡 1名

BTP-6366 北通魔方炫音线控耳麦 1名

BTP-6367 北通灌电金刚通用直插电源 1名

三等奖

北通二代直插座充 BTP-6369 1名

PEGA PSP电池底座 1名

北通水晶盒 BTP-5355 1名

PEGA NDSL折叠握把 1名

PEGA NDSL吉他键盘 1名

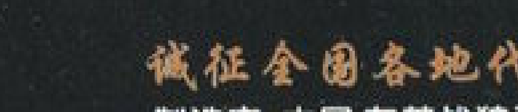
PEGA NDSL立体扩音器 1名

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有











想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。

ALL MEMORIAL OF KAC~KEY社催泪三部曲回顾篇~



144页资料集+DVD-ROM

相约在这片碧蓝的青空之下，在纷飞的雪片与樱花中，我们欢笑、流泪、感动并成长的……

Kanon AIR CLANNAD

KEY社的最高杰作全部奉上！

全角色路线整理
催泪剧情回顾
作品深度考察
相关商品介绍

DVD-ROM收录全部音乐CD、广播剧CD、官方设定资料集以及海量官方彩图！

怪物猎人2nd G官方小说

《疾风之翼》第4部+精选音乐CD

在搬到冬多尔玛五年之后，曾经的新手迪安终于在搭档玛蒂丽娅的提携下获得了受到众人仰慕的“G级”称号。然而大自然中还存在着让他们这样的高手也一筹莫展的神秘力量。挑战，并没有就此中止……

本作在人物性格上的改动不大。不过故事情节并没有按照以往的模式一条线拉到底，感觉比较新颖。特别是最后的战斗部分描写得十分细致，有相当的可读性。





6月21日 全国上市

最动漫

Tot.27

卷首特辑《高达30周年纪念 UC后篇》继续介绍高达经典作品；先睹为快讲解《新世纪福音战士 新剧场版》“破”的含义；卷中《SOS团，参上！》带你一同领略全新的凉宫；此外，DVD中还将收录《翼春雷记后篇》、《机动战士高达 重力战线 3》、《ToHeart2 adplus OVA 1》以及坂本真绫2009演唱会等众多精彩内容；豪华版不仅有独占CD楝花风，更附送绫波丽鼠标垫，如此超值你千万不能错过！



已上市，各地报刊亭销售中

本辑特别关注

截稿前从网络上得知世界卫生组织正式宣布将甲型H1N1流感警戒级别升至6级，这就意味着世卫组织把这场疫情定义为“全球大流行”；次日买早餐时又在报纸上看见深圳已有10例确诊病例的消息。虽说我一直相信这样的病毒没什么了不起的，用不了多长时间它就会消亡。不过新型病毒如此频繁地出现在警示着我们：人类不能过多地干预自然，如果刻意地对抗自然、破坏自然，势必会瓦解整个自然体系，那时我们将会受到自然界的灾难性惩罚。

前面提了点悲观的东西，下面还是来看看对我们来说实际一点的流感预防手段吧：①对于那些表现出身体不适、出现发烧和咳嗽症状的人，要避免与其密切接触；②勤洗手，要使用香皂彻底洗净双手；③保持良好的健康习惯，包括睡眠充足、吃有营养的食物、多锻炼身体。

好了，最后预祝每个人都能顺利度过这一关。

羽纹





专题企划

P143

法庭上的战斗

回望《逆转裁判》·前篇

重温荡气回肠的法庭战斗



VOL.113 掌机王SP

本辑赠品
《由我制造》
主题卡套



美术总监：吴　松

主　　编：LIKY
责任编辑：雷伊
出版单位：电脑报电子音像出版社
对外合作：（023）63658933
读者服务：（0931）4867606
印　　刷：深圳佳好印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米X210毫米
版　　次：2009年6月第一版
印　　次：2009年6月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001–3500册
字　　数：220千字
出版日期：2009年6月
定　　价：9.80元
书　　号：ISBN 978-7-89476-192-7

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。
Email投稿邮箱：pgking@263.net.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS 目录

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S·RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

文 白夜（levelup.cn） 编 雷伊 美编 紫枫

WELCOME TO E3 EXPO 2009
One Time. One Place. One Event.

E3 2009特别报道

洛城革命

北京时间2009年6月2日～6月5日，2009年的全球电子娱乐展在人们熟悉的洛杉矶会展中心顺利召开。这次E3展的意义可谓非同寻常，在经历了两年乏味的小规模封闭展览后，2009年的E3展终于在群众和各个参展商的共同呼吁下回归了开放式的传统意义上的“E3大展”。虽然不巧赶上全球H1N1流感“肆虐”，但人们对游戏的热情依旧高涨，传染病并没有阻止全世界热爱游戏的人前往洛杉矶，大型展台、众多的试玩机、Showgirl……阔别了两年的这些E3标志性的东西终于又回到了我们面前，而相比这些更加重要的是E3的精髓——那些最具有轰动效果的消息、那些最令全世界玩家为之疯狂的游戏……统统于2009年的这个夏天回到了洛杉矶会展中心。



PSP在今年的E3展上可谓是出尽了风头，不仅有新机型PSP go的登场，更重要的是有分量十足的软件阵容为其保驾护航——《GT赛车PSP》、《潜龙谍影 和平行者》、《生化危机 携带版》等名字都足够引起玩家们的疯狂尖叫，而在这些新面孔面前，就连《小小大星球》、《机车风暴 极地先锋》等大作都显得黯然失色。

PSP篇

众人皆知的秘密 "PSP go"



■PSP go实物正面图，可以看到滑杆和十字键的相对位置有了改变，此外可以看到蓝牙信号灯以及比以前醒目了许多的PS键。

当索尼展前发布会上平井一夫社长笑眯眯地走上台时，相信已经有很多玩家猜到那传闻已久的"PSP go"就放在他的西装口袋里。这个新型号PSP的公布可以说是意料之中、众望所归，就连平井社长自己都在发布会上笑称"PSP go"是本届E3展上保密工作做得最差的东西。发布会上，平井社长亲自向全世界玩家讲解了PSP go的特点，并表示PSP go虽然取消了UMD光驱，但并不会影响到UMD业务，以后的游戏将会同时推出UMD版和下载版，玩家依旧可以在游戏店中买到所有游戏的UMD版本。这也表示PSP go并不会代替PSP-3000型主机，两者将会是"长期并存"的关系。

在发布会结束后，索尼官方也正式对外公布了"PSP go"的详细规格，至此PSP go可谓真相大白。

◆采用滑盖式设计，将屏幕向上滑动可露出按键部分。闭合时也可以用于欣赏视频、音乐等。
◆大小为128×16.5×69mm（长×高×宽），重量约为158g（PSP-3000为189g）。
◆首发颜色有钢琴黑和珍珠白两种。
◆CPU与之前PSP主机的性能相同，主频均为1MHz～333MHz，内存为64MB。
◆屏幕大小由之前PSP主机的4.3英寸缩减为3.8英寸，但分辨率不变，依旧是480×272。
◆取消UMD光驱，主机内置16GB闪存，用来保存游戏以及MP4、MP3等媒体数据。
◆设置有Memory Stick Micro（M2）插槽，可以在内置16GB闪存的基础上再次扩张。
◆搭载蓝牙无线通信机能，对应蓝牙耳机等设备。
◆与PSP-2000以及PSP-3000一样可以使用专用视频信号输出线连接电视等显示设备输出画面，并且此时可以使用PS3手柄对其进行遥控操作。



▲PSP go实物底部图，USB接口部分也采用了新的规格。

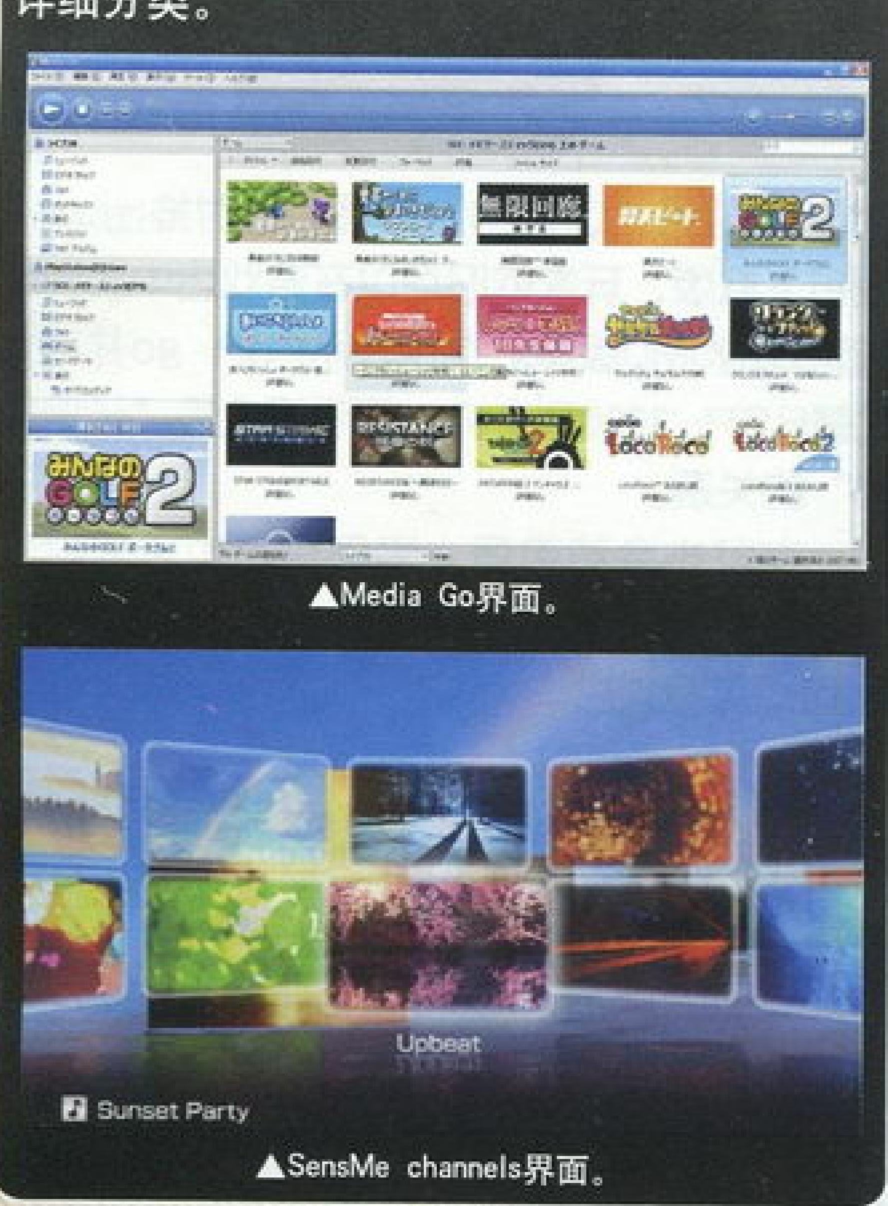
▲PSP go实物背面图，取消了UMD光驱，此外增加了两个弧形的橡胶防滑垫。

除以上所说之外，PSP go还将拥有“PSP系列”主机中惟一可以在游戏中一时暂停并返回XMB界面进行各种操作的功能并搭载特有的时钟和日历功能。据悉，SCE官方公布，新型号的PSP go主机将于2009年10月1日在美国和欧洲发售，售价为249.99美元/欧元，日本地区上市日期为2009年11月1日，相对欧美地区要晚一个月，售价则为26,800日元。

软件支持

因PSP go取消了UMD光驱，所以绝大部分内容需要从PlayStation Store得到，因此SCE官方宣布PSP go对应“Media Go”软件，并且该软件会随主机附送给购买者。这款软件可以帮助用户通过PC访问并下载PlayStation Store中的内容，还可以用于管理对应PSP的媒体文件。

除此之外，为了扩展PSP的多媒体功能，SCE还预定于今年秋季推出PSP音乐应用软件——SensMe channels（暂名），玩家可以使用“Media Go”将音乐CD中的歌曲转换并拷贝至PSP中，而SensMe channels可以对这些歌曲的信息进行自动解析，并详细分类。



▲Media Go界面。

▲SensMe channels界面。



▲PSP go的开关。

周边支持

在对应周边方面，SCE将随PSP go一同推出一款专用的充电底座（PSP-N340），将PSP go放置于上面即可完成充电过程，在充电过程中玩家依旧可以进行观看视频和听音乐等操作。



宫本茂亲身体验PSP go

正当玩家们疑惑任天堂首席游戏设计师宫本茂为什么没有出现在本届E3任天堂的展前发布会上时，有记者在会场见到了我们的“马里奥之父”，不过有意思的是，宫本茂被发现的地点是索尼最新掌机PSP go的试玩台。

据悉，宫本茂在E3正式对外开放展览的第一天便亲身前往索尼的PSP战区体验了对手的新型号主机，当然，即使是游戏设计大师，他也没有受到什么特殊照顾——他和其他人一样是排队试玩的。



▲宫本茂翻来覆去仔细研究着对手的新型号主机。

时隔5年终现身
《GT赛车 PSP》随PSP go首发

谈及PSP版的《GT赛车》，我们依稀还记得2004年其信誓旦旦要随PSP首发时的场面，但实际情况却是——PSP版的《GT赛车》不仅没能随PSP首发，而且在接下来的4年多时间里几乎没有放出过任何有意义的消息，惟一一成不变的就是那句"目前还在开发中"，其反复跳票事件的发生以至于被玩家们笑称为"永远的《GT赛车PSP》"（参照《永远的毁灭公爵》）。

不过在2009年的E3展上，"GT之父"山内一典终于将这持续了将近5年的"还在开发中"改成了"即将发售"，在索尼展前发布会上，山内先生紧随平井社长登台，并且用刚刚正式公布的PSP go主机向全世界展示了PSP版《GT赛车》的真面目——可以说是PSP平台最优秀的画面、每秒60帧的流畅实机运行过程以及总数800辆赛车以及35条赛道的丰富内容。山内表示，《GT赛车PSP》将非常重视通信对战，并且对应通过PS3接入的PSP官方对战平台adhoc。玩家要凭借个人力量收集齐游戏中的800辆赛车是很困难的，所以GT之父倡导玩家们可以多多利用联机游戏并与其他玩家交换自己收藏的车。此外，山内还暗示了本作会与PS3版《GT赛车5》联动的一些可能性。

据悉，E3 2009会场为《GT赛车PSP》准备了很多试玩机，从试玩版来看游戏的完成度已经非常高。《GT赛车PSP》定于2009年10月1日随PSP go同时发售。





▲《GT赛车PSP》在本届E3中获得了很高评价。

正统续作！
《潜龙谍影 和平行者》潜入PSP

小岛秀夫在E3开始之前的神秘倒计时相信很多玩家还记忆犹新，这个神秘网站当时可以说在答案揭晓前已经被全世界玩家们分析出了无数种可能，而实际上在E3正式开始前人们也通过各种渠道获得了一些准确的消息——其中包括一款PSP游戏，不过也就仅此而已。

真正的答案在E3 2009的微软和索尼展前发布会上由小岛秀夫亲自揭晓，一款次世代家用机平台的《潜龙谍影 崛起（Metal Gear Solid Rising）》，另一款则是PSP平台的《潜龙谍影 和平行者（Metal Gear Solid Peace Walker）》。对于后者，小岛秀夫特意在索尼展前发布会上强调这将是系列的正统续作，将会由他亲自监督并编写剧本，并且《潜龙谍影4 爱国者之枪》的多位开发人员将会参与到本作的制作中。

据悉，《潜龙谍影 和平行者》的故事将发生在《潜龙谍影3》的10年之后，也就是





1974年，游戏将以哥斯达黎加为主要舞台，讲述Big Boss所创造的Outer Heaven崛起的过程以及和一谜之势力对抗的故事。就游戏目前公布的内容来看，我们可以看到4个疑似Big Boss的人同时出现，相信这一定程度上透露了本作的联机部分内容。

游戏预定于2010年发售。

千呼万唤始出来，《生化危机 携带版》终降临

《生化危机 携带版》的公布相信可以算是2009年E3展索尼展前发布会上最大的惊喜了。可以说时下各个主流机种都可以见到或原创或重制复刻的“《生化危机》系列”游戏，可丧尸们却始终没有降临到PSP平台上，这甚至导致数万名FANS联名上书Capcom要求制作PSP平台的《生化危机》游戏，如今他们的愿望终于实现了。

不过在发布会上《生化危机 携带版》只是露了一小面而已，并没有公布任何游戏细节。发布会过后，Capcom的Chris Kramer在个人blog上透露了些许有关本作的信息。据Chris Kramer表示，《生化危机 携带版》将是一款原创作品，并不是之前任何一部作品的复刻或重制，而是专门为PSP go量身定做的一款“《生化危机》系列”游戏，游戏的实际开发工作已经在早些时候展开，它将会带给玩家和以往作品完全不同的游戏体验。而有趣的是，Chris Kramer曾经担任过索尼在线娱乐（SONY Online Entertainment）的公共关系总监，于2007年跳槽进入Capcom。

游戏预定于2010年推出。



大作旋风席卷而至

PSP方面在本次E3出展的游戏阵容可谓空前强大，除去以上所说的几款重量级作品外，SCE的第一方和第二方软件厂商也纷纷带来了自己的新作或之前曾经公布的大作的试玩来为PSP go助阵，接下来我们就为您带来一组E3 PSP游戏新消息集锦：

杰克与达斯特 迷失边境

搞笑组合杰克与达斯特即将再度于PSP上登场，这次的新作被命名为《迷失边境(The Lost Frontier)》，故事发生在原作三部曲之后，讲述了杰克和达斯特为了调查“eco能源”的流逝事件而前往偏远的边境星球所发生的一系列故事。游戏在本届E3上提供了几个试玩关卡，从试玩中看，游戏中杰克的能力相比前作将更加丰富多彩，此外还将有大量新的交通工具以及激烈的空战场面出现。



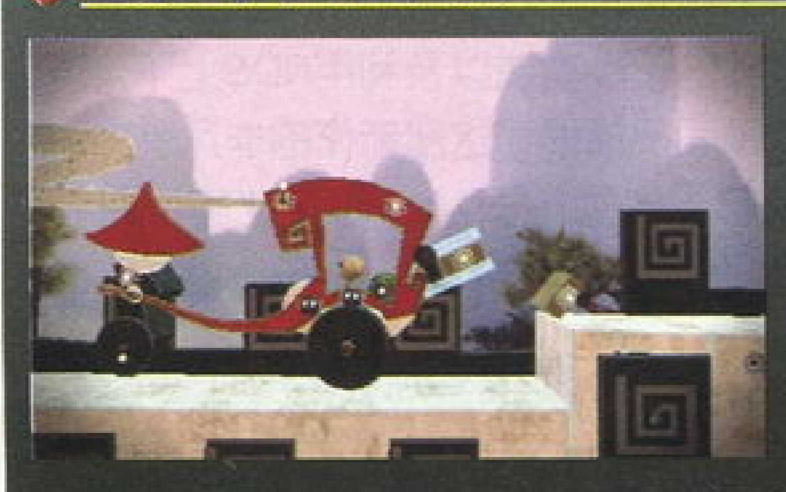
本作由制作了PSP版《瑞奇与叮当 尺寸事件》的High Impact Games工作室负责开发，游戏预定于2009年第四季度上市。

战神奎托斯参战《灵魂能力 破碎的宿命》



在本次E3展上《灵魂能力 破碎的宿命》的演示中，最令玩家惊喜的莫过于在其中看到了“《战神》系列”主角奎托斯的身影，虽然在本次展会所提供的试玩中，奎托斯并不能够被使用，不过NBGI方面表示，我们的战神会在正式版游戏中作为可操作角色存在。

《小小大星球》



PSP版的《小小大星球》在今年的E3中首次公开提供了试玩，此外Media Molecule的设计者Gareth Hughes还在展会上透露了一些有关本作的新动向。据悉，现场提供的试玩版包括两个关卡，一个普通关卡和一个挑战关卡。游戏的风格与PS3版如出一辙，依旧以乐趣十足的关卡设计和出色的物理效果为卖点。以一款掌机游戏来说，可谓素质十分出众。Gareth Hughes透露，PSP版《小小大星球》与家用机版一样强调创造和分享，而且会有自己的在线社区，其形式与PS3版相似，但又相对独立，也就是不会直接与PS3版的社区发生互动。Hughes表示他们正在设法让PS3版上的关卡能够被拿到PSP上使用，但最终结果如何现在还很难说。

《肥肥公主大救援》

PSP版的《肥肥公主大救援》被命名为《肥肥公主大救援 蛋糕成堆（Fat Princess Fistful of Cake）》，将由曾经开发《浮游世界》的SuperVillain Studios负责制作。据悉，PSP版将支持最多8名玩家同时联机进行游戏，并将相对PS3版追加6个新级别的原创关卡以及全新的联机模式。

《肥肥公主大救援》本是一款在PSN提供下载的PS3多人在线协作对战游戏。游戏的基本方式为：红蓝两队玩家，可以自由选择战士、弓箭手、魔法师、牧师和工兵这5个职业并组成救援部队，目的是将自己的公主殿下从对方的城堡中解救出来并安全护送回基地。游戏的特色之处在于，玩家可以通过给敌方公主提供各种美味食物的办法来使其增肥，并以此给对方的救援工作制造麻烦。



相对于PSP go的高调公布以及众多大作的强势宣传，任天堂方面在本届E3上并没有展现出很强势的宣传攻势，在NDS的软件阵容方面，任天堂带来的大多为已发售游戏的美版展示，不过《黄金太阳DS》的公布以及《塞尔达传说 灵魂轨迹》依旧令玩家欣喜若狂。

NDS篇

时隔6年，《黄金太阳》在NDS上重生

《黄金太阳DS（Golden Sun DS）》在任天堂E3 2009展前发布会上的出现应该算是任天堂在NDS方面于本届展会上的最大惊喜。距离GBA版两部作品6年时间，这部优秀的RPG终于在任天堂的掌机上再度登场。

任天堂在会场设置的试玩机上进行了本作的一些初期演示，游戏将采用全3D的形式展现，角色的行走可以全程用触控笔来操作，视角也可以随时进行全方位的自由转换，玩家可以亲自在试玩机上体验这些简单的操作来感受游戏在画面方面的进化。之后任天堂方面还准备了一段无法操作的实机战斗演示，其中系列招牌式的召唤魔法以及利用NDS上下全屏的大魄力画面都展现了这部新作的非凡魅力。

目前本作预定于2010年在北美发售，日本方面目前还没有发表。



▲系列招牌的各属性的精灵。



▲全3D画面的全新演绎。

久违的试玩长龙，《塞尔达传说 灵魂轨迹》聚集压倒性人气

今年各参展厂商对于回归大规模开放性展览的E3 2009都有了一定的调整，任天堂自然也不例外，大型的展台和众多的试玩机自然是必不可少的，而如此一来在北美拥有压倒性人气的NDS平台“《塞尔达传说》系列”新作《塞尔达传说 灵魂轨迹》的试玩展台附近则不出所料地出现了久违的“试玩长龙”，据现场发回的消息称，有很多玩家甚至要排上一个小时以上的队才可以亲身



▲现场试玩本作的人络绎不绝。


▲如何利用幽灵来通过各种难关相信是玩家将重点研究的课题。

体验到这款游戏。

据悉，在本届E3上提供的试玩版中，玩家可以从火车战、迷宫战以及BOSS战三个选项当中选择一个进行体验。在依旧处于本作重中之重地位的迷宫战中，玩家可以体验到同时操作林克和幽灵共同解谜的内容，而幽灵的行动同样会用到触控笔画线操作。试玩版展示了一个操作幽灵先行动并挡住迷宫中机关喷射出的火焰从而可以让林克安全通过的谜题，而试玩者纷纷表示同时操作幽灵和林克并不是一件简单的事情，需要反复练习才可掌握并体会其中乐趣。

《塞尔达传说 灵魂轨迹》预定在2009年底在北美发售，相信日本方面也会很快公布发售日。

创造与分享，《马里奥对大金刚 再次迷你行进》公布

于本届E3的任天堂展前发布会上公布的《马里奥对大金刚 再次迷你行进（Mario vs. Donkey Kong：Minis March Again）》是NDS平台《马里奥对大金刚 迷你迷你大行进》的续作，同样是动作解谜游戏，不过本作将会作为DSi Ware游戏以下载的形式贩卖，北美方面已经于2009年6月8日提供下载，玩家需要花费800点DSi点数来购买。



本作在游戏方式上与前作并无很大区别，但革命性的创新在于——本作中玩家可以根据自己的喜好制作关卡并上传供其他玩家游玩，这也是本作作为DSi Ware游戏发售的一大原因。

宫本茂入选2009年最新版吉尼斯世界记录



虽然没有在本届E3的展前发布会上出现，但马里奥之父宫本茂依旧风光十足。据悉，在本届E3展举办的同时，最新版的游戏界吉尼斯世界记录也被揭晓，宫本茂则赫然名列其中。他凭借《Wii Sports》全球4750万份的惊人销量获得了“最畅销电子游戏”的记录，这也足够为任天堂在本次E3上的低调表现挽回了颜面。

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

事件 EVENT 照顾老用户，索尼计划推出UMD转换业务

在PSP go公布所带来的兴奋逐渐平息之后，一些相对更实际的问题被摆到了桌面上，其中最能引起玩家关注的便是——旧型号PSP用户手中的UMD怎么办？

面对这个疑问，日前SCEA方面做出了正面回应。SCEA官方发言人Brian Keltner日前在就此问题答记者问时表示，索尼正在着手制定一系列解决方案，让老PSP用户们手中的UMD游戏同样能够在新主机上使用。他说："我们正在研究方案，让老用户手中的UMD可以转换为数字版本，不过此事具体细节目前还在商讨当中，一旦我们的计划最终确定，会尽快告知大家。"

随后，SCEA硬件市场部门负责人John Koller也出面就此事向媒体确认了Brian Keltner的说法，他表示索尼为PSP go主机兼容UMD而制定的解决方案计划会在10月份PSP go上市时推出，并将在今后几年内被贯彻执行。



硬件 HARDWARE 任天堂将于日本推出新颜色NDSi主机

任天堂公司近日对外宣布，计划于2009年7月11日在日本市场推出一款新颜色的NDSi主机——红色，售价方面则与其他的NDSi主机相同，为18900日元。



可以说向来擅长打"颜色攻势"的任天堂此次发布新颜色NDSi并不是什么意料之外的事情，配合目前NDSi良好的销售势头，新颜色主机相信又可以在一定程度上刺激销量上涨。加上这款红色NDSi主机，到目前为止任天堂一共在日本市场推出了6种颜色的NDSi，之前的5种是"黑"、"白"、"金属蓝"、"柠檬绿"以及"粉"。

事件 EVENT 《口袋妖怪 心金·灵银》将同捆计步器发售

任天堂日前宣布，将随即将于今年秋季发售的NDS平台游戏《口袋妖怪 心金·灵银》附赠给玩家一个计步器"口袋步行者（ポケウォーカー）"，玩家可以随自己喜好将游戏中的一只妖怪通过红外线信号传输到该计步器中，并通过随身携带以行走步数为单位为该怪物累积经验值。而随着计步器上累计步数的增加，计步器本身还将积蓄一定的"瓦特"值，消费瓦特可用来捕捉野生妖怪或者通过游戏中的探测器找到道具并传输回游戏中。





任天堂为NDS推出教学授课系统

NDS走进日本学校课堂的事情已经不罕见，但一直只是一些小面积试用，其应用软件也不够完善，所以一直并没有引起很大反响和关注。日前，任天堂官方在这个领域发布的一项计划也许会改变这个状况，让NDS真正普及到学校中。

任天堂方面近日宣布，他们将推出一款NDS平台的小学、中学、高中等学校的授课支持系统《NDS教室》，通过这款《NDS教室》系统，教师的电脑将与学生的NDS经由无线LAN（Wi-Fi）进行连接，实现教师与学生的交互式授课。学生可以通过NDS解答教师提出的问题以及进行测验，教师则可以通过电脑确认学生对于功课的解答情况等，更好地把握学生对知识的掌握程度。



据悉，该系统将由夏普程序产品方面负责销售，同时夏普程序产品还将负责教材内容的制作以及程序的设置和支持。



Koei Tecmo为有孩子的员工提供可观经济补贴



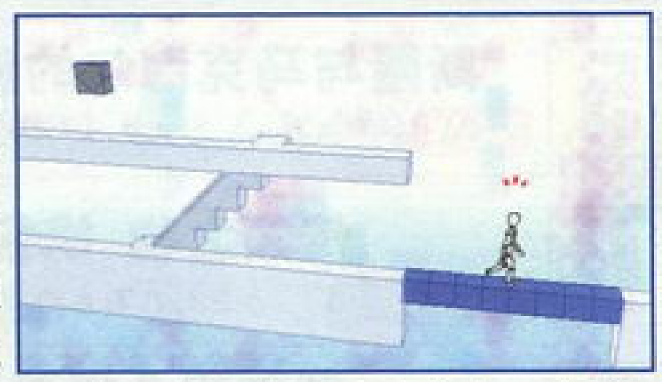
Koei Tecmo公司日前宣布，从即日起，公司将以“出生补助金”的形式为拥有孩子的家庭提供经济补贴。具体措施为，一个孩子可以领到10万日元（约合1000美元）补贴，两个孩子可以领到20万日元（约合2000美元），而拥有三个以上孩子的员工更是可以一次性得到200万日元（约合20300美元），数目可谓相当可观。

据悉，这个政策是Koei Tecmo公司为了应对日本日趋严重的“少子化”问题，人口出生率下降和老龄化严重是近年来日本社会最严重的问题之一，而事实上早在Koei Tecmo合并之前，两家公司就都有类似的补贴政策，不过当时是以人口形式计算，即每名新生儿可以领到1万日元左右。

《无限回廊》续作《时空回廊》今秋发售

SCE日本工作室日前公布了一款PSP平台的新作——《时空回廊（echochrono）》，而这款游戏也正是之前备受玩家好评的创意游戏《无限回廊》的续作。

游戏的主题与游戏名相关，玩家在本作中要利用的是时间。《时空回廊》的系统被命名为“自身合作”，玩家将与自己的“过去”一同协力挑战由多达30种类的机关组成的复杂谜题。场景中将显示自己之前游戏时的“灵魂”，通过重新挑战的次数的增加，灵魂的数量也会随之增加。此外，与《无限回廊》的黑白画面不同，《时空回廊》将是色彩丰富的彩色世界。



官方表示，游戏将于2009年秋季上市。



人气音乐组合GReeeeN登陆NDS

Hudson日前宣布，他们将与日本人气音乐组合GReeeeN合作于NDS平台推出一款音乐游戏《Hudson×GReeeeN》，游戏中将收录GReeeeN于今年6月10日发行的最新专辑《盐、胡椒》的新曲，此外还会收录许多其他的经典曲目。



音乐组合GReeeeN由4个人组成，于2007年出道时，组合内的全部团员都就读于福岛县某大学内的牙医学系，所以他们的组合标志就是由GReeeeN字母所排列成的“大牙”组成，非常有特色。

游戏的具体发售日期还未确定，但官方表示会在2009年内发售。

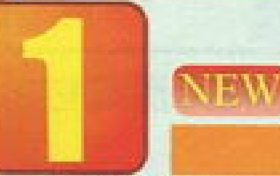
掌机销量榜 TOP

PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机游戏的发售在5月下旬迎来了一个小高潮，这次的日本软件销量榜中，除了《MHP2G》廉价版和《空之探险队》还在坚守阵地外，其余的全部都是新入榜的作品。《王国之心 358/2天》是系列时隔多年后又一次登陆掌机平台的作品，首周销量接近30万套，已经非常逼近GBA版前作的累计销量。而《逆转检察官》作为一款外传作品来说，其销售成绩也交出了一份令制作人满意的答卷。

软件销量（日本）

2009年5月25日～2009年5月31日



1 王国之心 358/2天

NEW

キングダム ハーツ 358/2 Days

■Square Enix ■RPG ■2009年5月30日发售 ■5980日元

“《王国之心》系列”的最新作，采用了全新的面板系统，玩家可以根据自己的喜好自由更改角色的战斗风格。充满个性的角色以及种类丰富的任务使本作的联机模式乐趣十足，除了XIII机关的成员们，满足特定条件后玩家在此模式中还能选用索拉、利库以及唐老鸭等人。

周间销量 29万1211套 累计销量 29万1211套



2 逆转检察官

NEW

逆转检事

■Capcom ■AVG ■2009年5月28日发售 ■5040日元

以“《逆转》系列”人气角色御剑怜侍为主角制作的外传，可玩性之高依旧让其获得销售佳绩，首周成绩超越以成步堂龙一为主角的系列前三代。本作在保留辩论对决部分的基础上加入手动操作的现场勘察，侦探气氛更显浓厚。五话内容联系紧密，很好地激起玩家一口气通关的欲望。

周间销量 20万1817套 累计销量 20万1817套



排名	游戏	资料	销量	机种
3	寒蝉鸣泣之时 绊 第三卷・螺（NEW） ひぐらしのなく顷に绊 第三卷・螺	■Alchemist ■AVG ■2009年5月28日发售 ■3990日元	周间销量 2万6391套 累计销量 2万6391套	NDS
4	勇者30（NEW） 勇者30	■MMV ■RPG ■2009年5月28日发售 ■4410日元	周间销量 2万5863套 累计销量 2万5863套	PSP
5	斯隆与马克海尔的谜之物语（NEW） スローンとマクヘールの谜の物语	■Level-5 ■ETC ■2009年5月21日发售 ■3500日元	周间销量 2万3670套 累计销量 8万2183套	NDS
6	传颂之物 携带版（NEW） うたわれるもの PORTABLE	■Aqua Plus ■S・RPG ■2009年5月28日发售 ■5040日元	周间销量 2万3157套 累计销量 2万3157套	PSP
7	创制职业棒球队2（NEW） プロ野球チームをつくろう！2	■SEGA ■SLG ■2009年5月21日发售 ■5229日元	周间销量 1万8150套 累计销量 6万4736套	NDS
8	怪物猎人 携带版 2nd G（廉价版）（↓） モンスターハンターポータブル 2nd G（PSP the Best）	■Capcom ■ACT ■2008年10月30日发售 ■3140日元	周间销量 1万5562套 累计销量 74万2875套	PSP 
9	凉宫春日的直列（NEW） 凉宫ハルヒの直列	■SEGA ■AVG ■2009年5月28日发售 ■5040日元	周间销量 1万5435套 累计销量 1万5435套	NDS
10	口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队（↓） ポケモン不思议のダンジョン 空の探检队	■Nintendo ■RPG ■2009年4月18日发售 ■4800日元	周间销量 1万1914套 累计销量 32万9484套	NDS

硬件销量（日本）

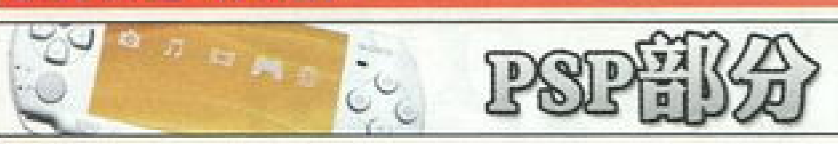
2009年5月25日～2009年5月31日

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

机种	周间销量	2009年销量	累计销量
NDSi	5万9024台	119万3062台	247万3154台
PSP	3万2249台	106万8631台	1214万7095台
NDSL	5369台	26万6382台	1767万2350台（2412万1556台）

软件销量（美国）

2009年5月24日～2009年5月30日



排名	游戏名	厂商	英文名	类型	发售日	周间销量	累计销量
1	战神 奥林匹斯之链	SCEA	God of War:Chains of Olympus	ACT	2008年3月4日	5889套	114万7621套
2	瑞奇与叮当5	SCEA	Ratchet & Clank：Size Matters	ACT	2007年2月13日	5212套	145万7151套
3	横行霸道 自由城故事	Rockstar Games	Grand Theft Auto:Liberty City Stories	ACT	2005年10月24日	4975套	263万6928套
4	美国职业棒球大联盟09	SCEA	MLB 09：The Show	SPG	2009年3月3日	4722套	13万1808套
5	抵抗 报复之刻	SCEA	Resistance：Retribution	TPS	2009年3月17日	4657套	12万1866套
6	横行霸道 罪都故事	Rockstar Games	Grand Theft Auto：Vice City Stories	ACT	2006年10月31日	4563套	147万186套
7	南梦宫博物馆 战斗精选	NBGI	Namco Museum Battle Collection	ETC	2005年8月23日	4559套	70万1054套
8	钢铁侠	SEGA	Iron Man	ACT	2008年5月2日	3805套	42万1594套
9	美国职业摔角联盟2008	THQ	WWE Smackdown vs Raw 2008	FTG	2007年11月13日	3495套	27万4287套
10	深红编年史 红辉的魔石	Atlus	Crimson Gem Saga	RPG	2009年5月26日	3434套	3434套

NDS部分

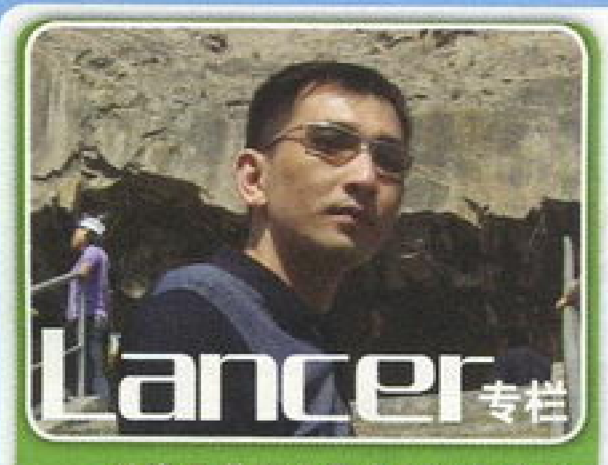
排名	游戏名	厂商	英文名	类型	发售日	周间销量	累计销量
1	口袋妖怪 白金	Nintendo	Pokemon Platinum	RPG	2009年3月22日	4万5553套	171万3373套
2	新超级马里奥兄弟	Nintendo	New Super Mario Bros	ACT	2006年5月15日	2万4532套	679万9497套
3	马里奥赛车DS	Nintendo	Mario Kart DS	RAC	2005年11月15日	2万1007套	562万1395套
4	走走看就知道 生活节奏DS	Nintendo	Personal Trainer：Walking	ETC	2009年5月26日	1万6794套	1万6794套
5	任天狗	Nintendo	Nintendogs	ETC	2005年8月23日	1万4713套	883万2977套
6	园丁妈妈	Majesco	Gardening Mama	ETC	2009年3月31日	1万4711套	15万1961套
7	雷顿教授与不可思议之镇	Nintendo	Professor Layton and the Mysterious Village	AVG	2008年2月10日	1万3167套	68万164套
8	节奏天国 金	Nintendo	Rhythm Heaven	MUG	2009年4月5日	1万2695套	18万7663套
9	乐高星球大战 传奇	LucasArts	Lego Star Wars：The Complete Saga	ACT	2007年11月6日	1万2685套	165万4658套
10	飞屋环游记	THQ	Up	ACT	2009年5月26日	1万1506套	1万1506套

“《王国之心》系列”历代销量一览

《王国之心》这个系列虽然诞生的时间不长，但凭借豪华的制作阵容以及本身出色的素质，已经成为了Square Enix社内继《最终幻想》和《勇者斗恶龙》之后的又一张王牌，并且凭借着迪士尼人物的号召力，不仅在日本，其在全世界范围内都有着非常高的人气。如今，NDS版的《王国之心 358/2天》已经发售，而PSP版的《王国之心 梦中诞生》也将在年内与玩家们见面。下面，我们就一起来看看这个王牌系列在日本的历代销量吧。



游戏名	机种	发售日	首周销量	累计销量
王国之心	PS2	2002年3月28日	41万1492套	84万497套
王国之心 最终混合版	PS2	2002年12月26日	16万3668套	35万8130套
王国之心 记忆之链	GBA	2004年11月11日	17万3828套	34万2341套
王国之心Ⅱ	PS2	2005年12月22日	73万7652套	112万9196套
王国之心Ⅱ 最终混合版＋	PS2	2007年3月29日	18万2162套	33万7091套
王国之心 358/2天	NDS	2009年5月30日	29万1211套	—



从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

容貌与内涵

PSP go的图片在网上大规模传开那天，笔者正与家人一起外出郊游。一个好心的朋友发来彩信，说PSP go公布了，您老瞅瞅。一看这PSP go脸上坑坑洼洼的几个疙瘩，笔者当即回应：别以为手机屏幕小看不出来，质地糙得……能是出自索尼之手？

结果被本人鉴定为很山寨的PSP go居然真是工业设计天王索尼的大作，天王的权威是不容置疑的，所以我怀疑是自己的审美口味落伍。令人欣慰的是，那张满脸疙瘩的图似乎只是未抛光的半成品无妆照，实物照片与影像看起来要圆润平滑许多，只是几个粗糙的大圈还是摆脱不了山寨味。

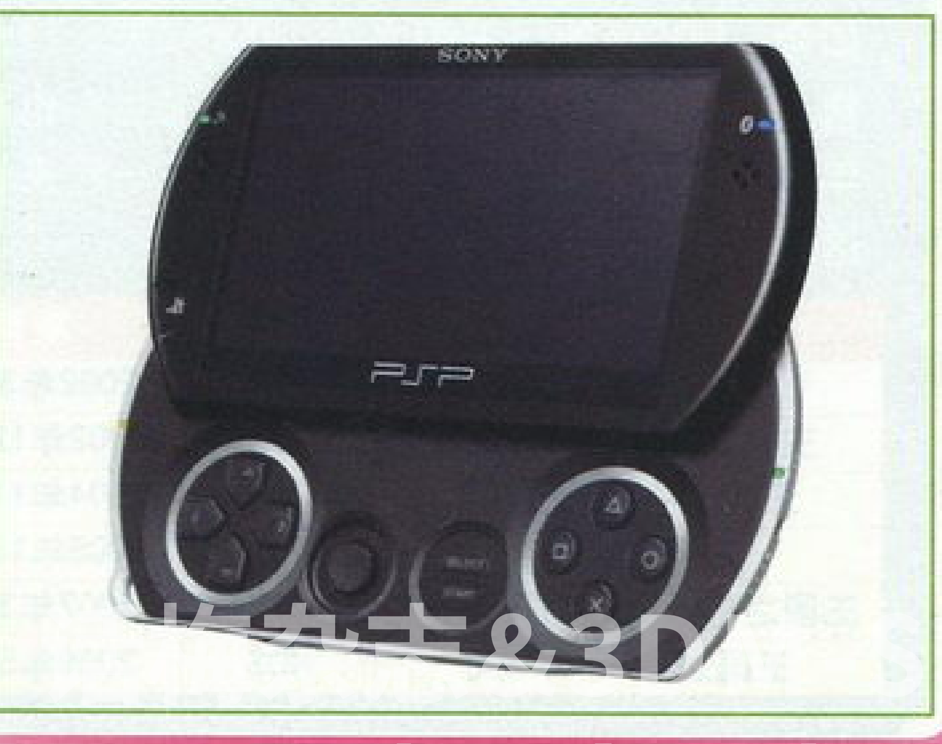
PSP go已经被一些网友冠上“PSP滚”的蔑称，又有人说这“go”是“Game Over”，工业设计的索尼这次在工业设计上栽了个跟头。围绕PSP go的抨击大多是揪住了外形设计这根小辫子，一看脸蛋不行，也顾不上实力与内涵，就劈头盖脸地把PSP go骂得个一文不值，把《GT赛车PSP》、《生化危机 携带版》、《潜龙谍影 和平行者》这一干大作置之不理。

除了容貌有些对不起观众，PSP go于本次E3的表现基本在笔者的预料之中，索尼果然是在手中握了几个真正的杀手锏。Polyphony置《GT赛车5》于不顾，把《GT赛车PSP》作为当务之急，在这款千万级巨作系列的12年历史中，这是第一次与新主机同步发售。看来PSP正暂时取代PS3，成为索尼现阶段的主力，理由很简单：PSP是目前索尼最具盈利前景的项目，而索尼需要盈利。PSP go的定价为249.99美元，远高于分析家的期待值，比现有PSP标准售价高80美元。分析家Michael Pachter认为，UMD光驱的成本高于16GB闪存，PSP go价格不降反升，“让人无法理解”。

其实如果把索尼换成任天堂，PSP go的定价策略就没那么难以理解。以硬件亏损换取市场份额的传统战略早已过时，硬件盈利与市场份额可以两手抓——这是微软与索尼从任天堂神话中学到的最生动的一堂课。E3 2009中微软、索尼、任天堂都很有默契地没有任何降价举措，因为一个花哨的噱头可能会比割肉让利更有效。索尼认为与其把钱白贴给玩家，不如把硬件上多赚的利润多做几款大作。

PSP go的价位据说表现了索尼上打iPhone下踩NDSi的愿望，但分析家担忧索尼一个不小心会把自己夹在中间被压迫致死。索尼试图以PSP go游戏的纯网络发行对抗iTunes，可惜高价位大容量游戏的数字发行尚未成熟，iTunes的成功得益于游戏容量小巧、价格低廉。此外，iPhone通过与移动网络运营商的合作，以服务捆绑的形式降低硬件价格，这也是PSP go难以企及的优势。至少在短期内，PSP go难以对iPhone造成实质性影响。

只是业界专家们总是习惯性地把各种产品拿来对比，总是要营造出商场血拼的景象。其实如果抛开门户之争，假设PSP go不以iPhone或NDSi为假想敌，也许可以得到另外一种结论。索尼的这一轮PSP攻势明显打的是软件牌，从前面谈到的PSP E3三大作，到之前的《铁拳6》、《灵魂能力》、《最终幻想 Agito XIII》，索尼规划的游戏阵容足以让核心玩家们心满意足地掏腰包。PSP go的价位表明索尼并未打算瞬间扩张其网络发行计划，PSP go的初步发展将围绕核心玩家，他们的购买计划不会因为80美元而取消，也更善于尝试网络下载。索尼无需根据任天堂和苹果的销售趋势制定自己的战略，只要拥有这些大作，PSP就具有不可替代的魅力。数字发行的普及将会是一个漫长的过程，与其吃力不讨好地贴钱推广，倒不如适应市场的步伐，在硬件上大赚其钱的同时稳步实现自己的网络计划。



多收那三五斗



Darkbaby专栏

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

传闻已久的PSP go果然如期在E3展前正式发布。关于该主机的外形设计目前可谓恶评如潮，笔者倒觉得虽然未如当年PSP初代机体概念图发布时那么抢眼，总体上还算是中规中矩，不过也能看出一些“急就章”的意思。索尼此番在PSP对应软件方面确实下足了血本，除了千呼万唤始出来的《GT赛车PSP》以外，《潜龙谍影 和平行者》和《生化危机 携带版》等大批第三方全新力作也为之增色颇多，颇有些人因此大胆断言索尼将在掌机游戏市场彻底扭转败局。

PSP go未来的市场影响力显然被高估了。

从索尼目前的战略布局来看，PSP go并不是什么进攻性武器，而是试图用来缓解业务巨额赤字的战略防御手段。249.99美元（26800日元）的硬件价格和20～30美元的软件下载价格对于掌上游戏主机传统用户来说显然并不具备足够的亲和力，会有多少人愿意用Wii或X360相等的价格去购买一款外型并非格外赏心悦目的掌机，还需要通过相当长一段时间去检验。个人非常相信PSP go会受到局部的追捧，但价格的严重制约将限制其注定无法达到类似NDS/NDSL那样惊人的普及速度，经过首发初期的狂热后，如果无法推出突破性的超热卖游戏，掌机的竞争格局依旧会回复往日气象。索尼目前在家用主机领域正面临着微软方面巨蟒绞杀式的长期消耗战，其PS3业务短时期内根本无法实现扭亏为盈，减少赤字的希望就完全寄托在了目前情况尚可的掌机游戏业务上。PSP go的软硬件定价显然不是意在和NDS白刃肉搏的血拼价，而是尽量确保营业利润的黑字定价（据闻PSP go的部件比PSP3000减少约11%），索尼希望通过掌机业务的利润最大化来改善业绩，这种通过加量来实现加价的经营思路应该是从NDSi热销所获得的启示。

从移动娱乐产业的竞争大势来看，索尼目前正处于三面受敌的危境。任天堂NDS已经顺利突破一亿台销售大关，苹果iPod/iPhone 3G的App Store商店内对应软件数量也已经超过一万款，而微软最新发布的携带音乐播放器ZUNE HD未来对应游戏功能也将是大势所趋，严峻的形势也迫使索尼不得不忍痛抛弃UMD封闭格式，转而采用App Store相似的网络收费下载服务。不过索尼对战略转换还是持相当审慎的态度，同时也为了避免激怒全球4000多万PSP用户，PSP go目前将采取和PSP-3000并行销售的方式，新旧两种软件销售模式在未来相当长一段时间内也还将同时存在，索尼也会借此观察市场销售的推移变化。PSP go完全采用网络收费下载的软件模式，对于相对保守的传统游戏销售模式无疑是非常大胆的冒险举动，理所当然地引起了许多零售商的反感。日本著名的游戏连锁专卖店GAMR MAYA东京支店某店长在个人BLOG里抱怨：如今日本游戏专卖店的利润原本已经日益微薄，一旦网络收费下载服务未来成为主流，传统销售系统将因此遭遇灭顶之灾。就像许多英国马车业主在火车发明后破产自杀一样，革命成功前的阵痛是非常猛烈的，身处劣势中的索尼，在前进的步伐中比竞争对手任天堂走得更坚决果断。网络销售服务也将是索尼等厂商用来对抗不断猖獗的盗版软件的终极手段，全球游戏玩家的消费理念未来可能会发生彻底的改观。

既然普罗大众如我辈也在数月前就风闻了PSP go的存在，直接竞争对手的任天堂显然更不会一无所知。根据日本某业界灵通人士和欧美某亲任系媒体等渠道透露：PSP go规格确证后，任天堂决定将一款早已开发定型的掌机硬件再度雪藏，并计划将NDS的生命周期延长到三年以后。任天堂社长岩田聪日前在东京召开的一次面向股东投资者的经营说明会上下做出了明显的暗示：“就算我们已经完成了一款主机的设计，也未必会马上会投入市场，除非游戏开发者已经觉得无法开发出更新颖的游戏，而且再无市场发展潜力可以挖掘……”

无论索尼还是任天堂，都在甘之如饴地品味着多收那三五斗的市场成果，真正的次世代掌机大战揭幕之日，或许正是微软的ZUNE HD正式宣布对应游戏功能之时！



黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

本次“黄金眼”的焦点无疑是《王国之心 358/2天》和《逆转检察官》这两款大作了。尽管都是外传，但他们的素质却没有给系列抹黑，可玩性相当之高。《勇者30》从公布到实际发售，厂商通过提供不同模式体验版的下载使这款独特的游戏渐渐走近玩家的身边，尽管一开始玩起来可能会被简陋和画面和不低的难度吓倒，但在RPG越来越千篇一律的现在，有这样创意非凡的新作存在的确是难能可贵的。

栏目主持 雷伊

传颂之物 携带版

本作原汁原味地保留了PS2版的所有要素，全程语音是游戏的一大魅力。新增加的高难度游戏提高了对战斗的要求，胡乱站位可是会让你吃不了兜着走的！



厚道度	★★★☆☆
剧情	★★★★★
女性角色	★★★★★

总分 23

阿鲁 由老牌美少女游戏制作公司Aqua Plus发行的《传颂之物》将战棋要素完美地融入到了游戏中，战斗时对站位、搭配、技能的使用等要求都比较高，特别是高难度下的战斗，不合理分配人员会很容易使自己陷入苦战。游戏的剧情自然是非常优秀，游戏中的分支剧情很多，其中不少都是轻松搞笑的剧情，虽然涉及到与其他女主角的特殊情节以及CG的收集，不过主线只有一条，这样就很大程度减少了玩家无谓地重复游戏的时间。比较遗憾的是这次的PSP版除了增加了高难度游戏外，其他内容都和PS2版别无二致，连OP都是直接延用的PS2版的，我说“叶子”公司，你这钱骗得也太不厚道了吧！ **9**

雷伊 玩本作的大多数玩家可能都不是冲着战略部分去的，但其实游戏的战略部分做得还算是可圈可点的，高难度的加入更是满足了一批核心玩家。 **7**

胧月 全部内容基于PS2版进行移植，新要素实在太少，在不同比例间切换画面的设定更是感觉非常鸡肋，除了狂热FANS外，估计没人愿意再打一遍了。 **7**

■うたわれるもの PORTABLE■UMD■Aqua Plus■S・RPG■2009年5月28日■1人■无对应周边

勇者30

作品中一共收录了4个类型的游戏，分别是RPG类的“勇者30”、STG类的“王女30”、SLG类的“魔王30”和ACT类的“骑士30”，每个游戏的关卡都要求玩家在30秒内过关。



关卡数量	★★★★☆
内容丰富度	★★★★★
画面复古度	★★★★★

总分 24

乌冬 虽然官方定义是RPG，但游戏中除了RPG外，还有SLG和ACT等类型，无论是哪种游戏类型，其每一关都只有短短的30秒，不过别小看这30秒，该类型游戏的精华都很好地浓缩在里面了，在别的游戏里需要30分钟或者更长时间才能体验到的东西，在本作只要30秒就可以玩个彻底，内容丰富程度着实令人吃惊。另外游戏在对角色的性格刻画方面也做得很到位，如爱钱如命的女神，迷糊的女剑士、孤高的黑骑士魔王等等，都令人印象深刻。本作总的来说是一款非常具有个性的作品，向各位眼睛不抗拒巨大点阵的玩家推荐。  **8**

阿鲁 每个模式都有独特魅力，特别是最后的“勇者3”模式，除了要有正确的方法外，更是要求操作一点都不能马虎，RPG能做成这样也算是前无古人了。 **8**

洋葱 一款充满创意的作品，易懂的规则和丰富有趣的模式很快就能让玩家沉迷于其中。游戏的难度不低，不少关卡对玩家的操作和随机应变能力都有一定的要求。 **8**

■勇者30■UMD■MMV■RPG■2009年5月28日■1～4人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

世界超级摩托车锦标赛 09

本作是获得世界超级摩托车锦标赛WSBK官方授权的“《世界超级摩托车锦标赛》系列”的最新作，玩家可参与并真实体验到紧张刺激的世界摩托车锦标赛。



音乐	★★★☆☆
系统	★★★☆☆
手感	★★★☆☆

总分 19

伊娃 画面方面，尽管厂商在摩托车身和赛道的细节设计上还是花了那么点心思，但却没能让人眼前一亮，也没能为游戏本身增添更多吸引力，而摩托车生硬且单调的引擎音效更是让人不敢恭维。实际游戏操作方面不算复杂，摩托车的操作也比较写实，这应该算是游戏惟一的优点了，只是游戏玩起来难度非常大，尤其是过大弯道时对速度的掌控要十分到位才行，这对于赛车游戏新手玩家来说应该是道难以逾越的坎。另外，在游戏中玩家是不能自创角色的，这一点使得游戏逊色不少，代入感也因此大打折扣。 **6**

盲先知 游戏的手感不如想象中那么实在，不过总体来说，比赛中各种刺激的镜头和夸张的演出比较适合对此类题材感兴趣的玩家。 **7**

乌冬 游戏粗糙的画面令人兴味大减，充满锯齿的赛道盯久了很容易使眼睛产生疲劳，而车手和赛车的动作配合方面也有问题，不像人在驾驭赛车，更像是车在控制着人。 **6**

■SBK 09 Superbike World Championship■UMD■Black Bean Games■RAC■2009年5月29日■1～4人■无对应周边

逆转检察官

“《逆转裁判》系列”的外传性质作品，玩家以检察官御剑怜侍的视角涉及多个案件，以推理和雄辩找出事件真凶。



剧情	★★★☆☆
角色塑造	★★★☆☆
逆转爽快度	★★★★★

总分 26

胧月 虽然法庭戏份几乎削减到无，但本作的系统并没有发生太大变化，玩家依然能听取证人或嫌犯的证词，从中找出矛盾驳倒对方，因此可玩性还是很强的。移动调查部分看似繁琐，实际上现场的所有证物都很显眼，且大部分时候的调查都限定在一个场景内，收集证物的工作反而比以前简单，流程上也显出按部就班的单调。五章的剧情联系很紧密，共同营造了一个跨越7年的大案，但把每章剧情单独拿出来看，出彩点并不多。角色，尤其是反派角色的塑造没能给我留下深刻印象，相比以前作品很令人失望。 推荐 **8**

盲先知 游戏继承并发扬了系列传统，严谨的推理和激烈的辩论都很过瘾，现场调查部分新意十足，不过游戏难度比前几作略低。 **9**

雷伊 感觉岩元辰郎的人设比以前有所退步，几名重要的新角色设定得都不算讨巧，不过游戏在内容上还是非常出色的，FANS应该会感到满足。 **9**

■逆转检事■卡片（512Mb）■Capcom■AVG■2009年5月28日■1人■无对应周边

王国之心 358/2天

本作是以罗克萨斯为主人公的“《王国之心》系列”最新作，故事发生在《王国之心》与《王国之心Ⅱ》之间。



系统	★★★★★
音乐	★★★★★
联机乐趣	★★★★★

总分 26

洋葱 各方面素质都相当优秀的本作没让“《王国》系列”的FANS失望。系列优秀的操作感得以保留，战斗部分爽快、华丽，之前有玩家担心可能会因按键数量较少而导致操作不便的问题也没有发生，两种精心设计的键位都还不错。全新的面板系统让角色的培养十分自由，而且这个看似复杂的系统其实简单易懂。既可单人又可多人游戏的任务模式是本作的一大亮点，即使是相同的任务，单人游戏和多人游戏时感受到的乐趣也是完全不同。本作任务的种类相当丰富，当中还加入了不少解谜要素和迷你游戏，可玩性十足。 **9**

雷伊 画面作为NDS游戏来说非常出色，可惜语音不是很清晰。游戏的综合素质很高，但任务的重复率实在太高，有时玩着玩着就会失去动力。 **9**

胧月 画面素质极高，剧情一般，动作要素进一步加强。美中不足是系统提供的两种操作方式均有缺陷，玩起来时不时要“哽”一下的感觉有些不舒服。 **8**

■キングダム ハーツ 358/2 Days■卡片（2Gb）■Square Enix■RPG■2009年5月30日■1～4人■无对应周边



游戏时间：70小时以上 文 羽纹

热血推荐

黄金眼评分 24

NDS

七龙战记

セブンスドラゴン

◆SEGA◆RPG◆2009年3月5日◆日版◆1人◆1Gb◆5040日元◆无对应周边

《世界树迷宫》这款颇受好评的NDS作品让玩家记住了制作人新纳一哉这个名字，而由他亲自操刀的这款《七龙战记》则在许多方面都投射出了《世界树迷宫》的影子。不过《七龙战记》绝非一个附庸品，它有着自己的特色和超越前辈的要素，当然作品也存在一些不足之处，下面就让我来细细评论一番吧。

简单而充实的剧情

“世界中存在七只力量强大的龙，被它们所霸占的土地都开满了名为弗洛瓦洛的美丽花朵，而这种花的花粉会使生态系变得疯狂，并使各种生物结晶化失去生命力，如果弗洛瓦洛花覆盖世界，那么人类将濒临灭亡，为了生存人类惟一的希望就是杀死守护弗洛瓦洛花的龙。”游戏的开篇简练，一段剧情就点出了玩家的游戏宗旨。再看看实际流程，也没有设置波澜起伏的手笔，从遭受龙族侵略到前往各个国家游说大家团结一心抗龙、再到打败七龙并粉碎幕后黑手尼阿拉的阴谋，最后世界得到净化——游戏也到此拉下了帷幕，可以说剧情简单得不行，甚至用“简陋”一词来形容也不为过。但是这仅仅是涉及到主线，玩过本作的读者都能感受到那海量分支任务的魅力，与主线流程几乎呈1：1的内容丰富度不仅保证了耐玩度，而对某些分支任务剧情的浓墨重彩让人有了“喧宾夺主”的感觉，身体不断衰弱仍不忘追求心中理想的剑圣、得知自己丈夫在冒险过程中遇难却坚强地吐出“作为冒险家的妻子，我早已有了这种准备”言语的冒险家妻子、本因君主无能意欲谋反而最终却用自己的实际行动感动国王并唤醒艾森皇国民众的幕后英雄西昂等等，这些桥段都给人留下了难以磨灭的印象，可以说《七龙战记》的主线如同嚼蜡般乏味，而分支则像点缀花的美丽花瓣那样让人迷恋，如果你没去亲自体验一番可是件很遗憾的事。

不过不失之画面

游戏的画面就好比一个人的外貌，画面好给玩家的第一印象就会很好，《七龙战记》在这方面做得比较讨巧，可爱的Q版人物角色以及简洁的画面构成遮





掩了主机性能上的不足，而整体亮丽的配色一定程度上回避了游戏场景结构简单的缺点。战斗画面所采用的2D画风比较细腻，这显然要比那些明明是一堆堆马赛克却硬是要做成3D的游戏要好得多。战斗效果方面嘛只能算是中庸，各角色的技能发动演出虽然华丽，但是看多了也会审美疲劳，而且对战斗的流畅度有一定的影响，好在玩家能通过按键加速来跳过节奏慢的地方。最让人不满的恐怕是敌人完全没有战斗动作，就这么上下抖动一下就算完成了攻击肯定会让那些画面派的玩家失望……总之，游戏的画面不会带给玩家享受，但至少也不会有满屏的马赛克来烦人眼球。



▲技能的发动效果强出《世界树迷宫》不止一个档次。

出色的战斗系统

《七龙战记》这部作品最吸引玩家的地方在于它的系统和难度，游戏中各职业间的性能和作用千差万别，而如何在战斗中派遣合适的人员以及上场后又该如何站位都是需要玩家深思熟虑的。本作的育成要素很强，想培养出强力角色需要花费大量的时间，但是即便是表面上的人物能力数据高，若是在战斗中使用不合理的话同样会死得很惨，秉承了《世界树迷宫》“血脉”的本作有着超乎于其他RPG作品的高难度，像最终隐藏迷宫里的杂兵可以轻易让我方灭团也使得玩家体验了一回“杂兵的感觉”，不过就是在这种大情况下更是凸显出合理安排战术的重要性和胜利的成就感。



▲职业的技能图清晰明了，并且能通过特殊道具来洗点、对不理想的技能重新进行分配的设定比较人性化。

F.O.E（Field On Enemy）是游戏战斗系统的一大亮点，所谓F.O.E就是玩家与敌人战斗时，其他战斗外在区域内的龙族敌人也有可能乱入进来，玩家在攻略过程中必须时刻留意地图上敌人的动向，否则会被乱入的敌人打个措手不及。这个系统的加入令游戏的战略性和节奏感更强，同时也从侧面衬托出在地图上被设计为可见的龙族敌人的可怕。

一些瑕疵

说完作品的优点后，我们再来看看本作一些不尽如人意的地方。首先是工会任务系统的不完善，领取任务后没有快捷菜单可以查看，想知道任务的简要说明必须亲自去询问委托人，由于地图画面中角色无法加速跑，来回交接任务以角色那样的行动力会让人恨得牙痒痒；第二个是关于流通武具，卖掉打怪掉落的素材能购买到一些特殊武器原本对玩家有很大吸引力，不过队伍最大只能携带100个道具的设定实在可恶，游戏里即没有专门的道具放置箱，而且复数个同种道具也不会累积计算，这就导致玩家在迷宫中冒险时经常为舍弃哪种道具而烦恼不已；最后一个就是职业性能的平衡性问题，魔法师和骑士必然占据队伍的两个位置让玩家多周目游戏的动力大大减弱。

写在最后

本作算不上大作，但却非常好玩，因为本作玩的就是游戏性。不要带有偏见地去看这款作品的画面和音效，用心去体验游戏中的乐趣吧！另外也小小期待下有更多改善的《七龙战记2》能早日与玩家们见面（笑）。





想必高考完的读者们现在已经尽情地投入到游戏中了吧，当年小翔高考完后可是宅在床上玩了一天又一天的GBA，看了一天又一天的世界杯。而6月6日PSP-3000的完全破解，更是给拥有PSP-3000的广大考生注入强大的精神动力（笑）。NDS和PSP的游戏方面最近同样没有闲着，各种类型的新作层出不穷，高考完的读者朋友们可以尽情享受游戏之夏了。6月初的E3大展没有让人失望，诸多大作的公布让所有玩家都沸腾了一把。掌机玩家苦等多时的《黄金太阳》最新作也终于浮出水面，看来今明两年的掌机市场上还有许多大作值得期待啊！

文 翔Starry 编 LIKY

本辑游戏推荐

印地安纳琼斯与王者之杖

Indiana Jones and the Staff of Kings

PSP	LucasArts Entertainment	ACT
	美版	大小：约670MB

推荐给：喜欢《夺宝奇兵》电影的玩家·喜欢动作游戏的玩家

去年6月3日发售的《乐高印地安纳琼斯》相信让不少人眼前一亮，虽然是乐高的外形，但游戏本身的素质非常之高。时隔一年，LucasArts再次推出了他们的“《印地安纳琼斯》系列”游戏作品，不过本作不再是乐高的外形，而是真实比例的人物造型了。本作并非改编自电影，而是一段原创的故事，它发生在《夺宝奇兵3 圣战奇兵》之后一年，琼斯博士17年前在某遗迹中找到的翡翠晶球如今正在被邪恶之徒所觊觎，他们不择手段地想拿到翡翠晶球，而由此故事便慢慢开始展开。游戏的画面很棒，3D建模看起来非常细致，场景的特效也做得可圈可点。在玩这款游戏之前小翔还以为本作是类似于《古墓丽影》的冒险探索动作游戏，没想到与敌人的打斗占了游戏的主体。不过本作的战斗确实做得不错，打击感很强，□键重攻击，X键轻攻击，△键投掷，三者相互组合能够搭配出各种连击，另外还可以使用琼斯博士的招牌武器鞭子和手枪。不仅如此，在场景中还可以随意捡起板凳、酒瓶、铲子、鞭炮等各种物品对敌人进行伤害，在有些情况下还会出现QTE操作。在每个关卡开始之前会有本关卡的成就和艺术品收集说明，玩家在该关卡中完成相应的成就要求和艺术品收集即可进行升级。获得的成就可用于能力的强化，比如增加体力、攻击力、连击伤害值等。艺术品则可用于购买游戏的概念原画。



◀游戏的画面表现非常不错。


▶游戏过程中有不少地方会出现QTE的操作。

抽抽人，找找宝

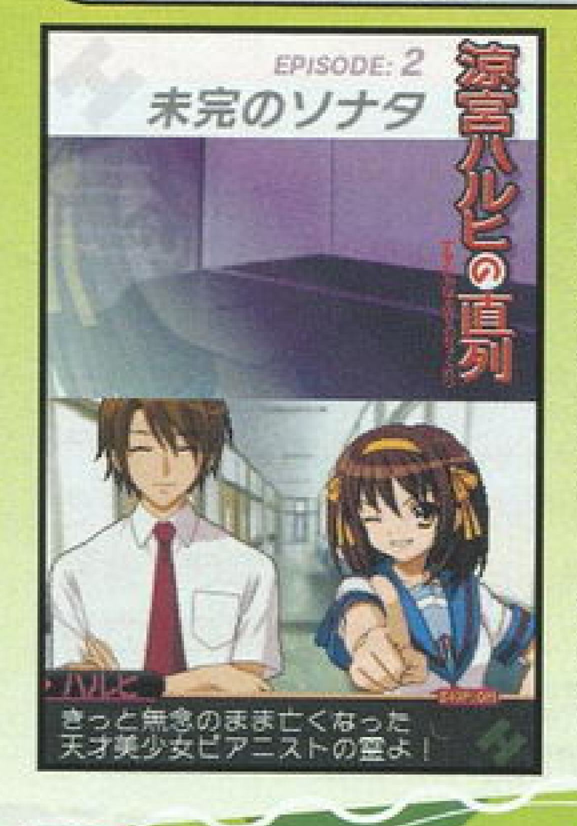
凉宫春日的直列

凉宫ハルヒの直列

NDS		
	SEGA	AVG
	日版	编号：3810

推荐给：所有SOS团团员・对"扫雷"有特殊癖好的玩家

随着《凉宫》新动画的播出，《凉宫》的热潮开始再次升温。近日SEGA也在NDS上发售了游戏化的最新作。故事方面本作采用了原创剧情：暑假来临，SOS团周围不断发生各种超自然现象，于是团长凉宫春日就带领着团员们去探索一个个的奇异事件。游戏开始就收录了一段华丽的OP，并且在菜单中进行选择操作时还会有各角色的语音提示，对FANS来说十分具有杀伤力。在传统的剧情部分中，游戏以阿虚作为第一视角发展剧情，他的吐槽技能也完全保留。游戏的解决事件部分则是类似"扫雷"的游戏，玩家需要在限定时间内清除地图上的各个怪物，解决事件。扫雷时限定时间的多少取决于剧情部分玩家所作出的各项选择。游戏的收集要素非常丰富，想达成全要素100%收集非常有挑战性。



◀虽然游戏并未全程配音，但收录的语音还是不少。

飞屋环游记

UP

NDS		
	THQ	ACT
	美版	编号：3798

推荐给：对《飞屋环游记》感兴趣的玩家・喜欢动作游戏的玩家

皮克斯工作室的最新力作《飞屋环游记》果然不负众望：连续两周票房冠军，IMDB 8.7的评分（14007张投票）暂列影史第16位。上辑"一品轩"推荐了PSP平台的该作，本辑也有"特快"介绍，这里再为大家推荐NDS平台上的同名作。游戏的过场剧情采用了2D卡通人物形象来表现，而并非3D CG，不过游戏本身却是3D的ACT。游戏的3D画面效果非常出色，鲜艳的色彩表现也把丛林场景渲染得五彩缤纷。玩家要控制老爷爷Carl和红领巾Russell，通过随时切换角色协同解谜通过关卡。两人共用体力槽和力量槽，使用道具会消耗力量槽。通过收集粉色气球和昆虫，能够购买回复物品以及能力强化。本作的基本玩法和PSP版类似，不过在细节的玩法上和PSP版有较大的区别，个人觉得NDS版的素质比PSP版更胜一筹。

▲游戏的3D画面非常出色。

欢迎来到绵羊村 携带版

ようこそ ひつじ村 ポータブル

PSP		
	Success	SLG
	日版	大小：约255MB

推荐给：喜欢牧场经营类型的玩家・梦想养羊驼的人

小翔在一开始接触本作时还以为这是一款模仿《牧场物语》的牧场经营游戏，但其实这款游戏在玩法上与《牧场》有很大区别。比如说一天的时间流逝完全由玩家掌握，种子扔在地上无需浇水即可生长，饲养的狗可用于狩猎等等。游戏的上手不太容易，刚开始游戏时玩家可能不明白该干些什么，造成这样的原因之一是游戏没有引入金钱的概念，而是采用的物物交换原则。比如游戏刚开始时，玩家可以通过收割牧草并放置在地上等待几天形成干草后到市场去交换土拨鼠幼仔，然后雌土拨鼠可以交换兔子，土拨鼠的肉又可以交换卷心菜的种子，兔子吃卷心菜才会长成毛兔……随着这样不断地交换，牧场的规模会不断扩大，能喂养的家畜会越来越多，到后期还能喂养羊驼（别名"神兽"）！另外本作在去年还推出过NDS版（2407）。



▲游戏中可以把东西随意扔放到牧场。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，"大小"一栏数据仅供参考。

机器人启示录（汉化版）

Robocalypse

NDS	Tecmo	RTS
	汉化版	编号：2981

推荐给：喜欢即时战略游戏的玩家

这款即时战略游戏的故事设定有点恶搞：某工厂车间正在同时生产军用机器人和烤面包机（汗，这两样东西能在同一条生产线上生产么），某日莫名其妙（或者说理所当然）地生产出了恶魔机器人并企图摧毁世界，于是玩家需要指挥机器人部队去消灭掉恶魔机器人军团。游戏完全采用触控操作，上屏显示游戏地图和我方部队的各种资料，下屏显示当前操作画面，按L或R键可以上下屏画面切换。本作的基本玩法和规则还是即时战略游戏的基本套路，比较传统。玩家需要挖取素材，建造工厂，制造各兵种，然后与敌人展开战斗。每关的开始会说明首要任务，另外存在着隐藏任务等待玩家去挑战完成。游戏汉化得不错，玩起来不会有语言的障碍。



◀游戏在操作设置上存在一些问题，这对于RTS游戏影响较大。

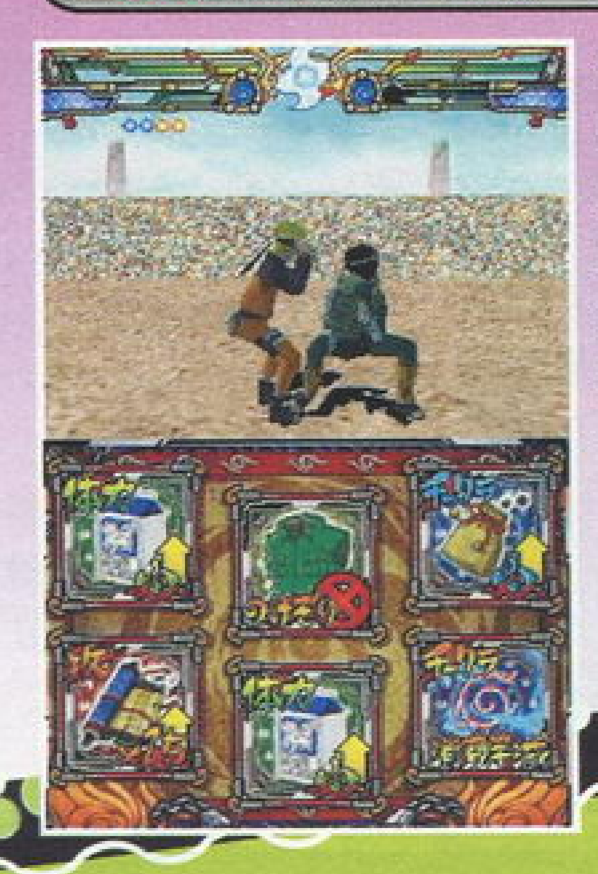
火影忍者 疾风传 忍列传III

NARUTO －ナルト－ 疾风传 忍列传III

NDS	Takara Tomy	FTG
	日版	编号：3792

推荐给：《火影忍者》爱好者·喜欢简单爽快操作的FTG玩家

Tomy的动漫改编游戏出得很勤，永远不会让玩家闲着，本作则是根据《火影忍者 疾风传》动画版最新剧情改编而来。游戏的格斗操作和前作一样，Y键重攻击，B键轻攻击，R键防御，A键奥义。玩家只需要搭配Y键和B键形成连续技再配合适当的L键瞬移即可较为轻松地赢得战斗，如果战斗有困难还可以使用各种道具进行能力补充。除了一般的格斗模式，故事模式还拥有迷宫探索部分，迷宫内采用踩地雷遇敌，在迷宫中还可以获得各种道具。当故事模式第五章结束后，便会出现本作新增的巨兽模式，玩家需要操作角色与巨大的尾兽展开激烈的热斗。在通信联机模式中，玩家可以和朋友一起进行对战或者协力击败巨兽。



◀对战部分基本和前作一样。

大剑 银眼的魔女

CLAYMORE 银眼の魔女

NDS	Digital Works Entertainment	ACT
	日版	编号：3823

推荐给：《大剑》原作FANS

2007年《大剑》被改编为动画后引起了不小的轰动，这部优秀的漫画才被广大动漫爱好者所熟知。本作类型是横版的2D ACT，通常玩家只需要挥动武器砍杀敌人，然后一路前进即可完成关卡。玩家的攻击招式非常简单，虽然可以进行二段跳，但跳跃的动作比较僵硬。敌人的种类少得可怜，还常常是变个其他颜色就来充当新敌人。游戏的上屏显示进行画面，下屏显示妖力雷达和妖力解放，妖力雷达能够侦测到附近敌人；妖力解放能够增加攻击力和徐徐回复HP，妖力解放得越多，效果也就越好。但解放妖力过多则会妖魔化，此时必须要连打A键来抑制。由于小厂商的制作技术有限，每个2D场景切换之间竟然还有一定的读盘时间，有些地方战斗时还会出现拖慢现象。本作比较重视剧情，每个关卡内会触发大量的剧情事件。



▲本作对剧情比较重视，关卡中穿插了大量的剧情对话。

凯蒂猫的快乐装饰

ハローキティのハッピーアクセサリー

PSP	Dorasu	PUZ
	日版	大小：约198MB

推荐给：喜欢凯蒂猫的人·女性玩家

凯蒂猫（Hello Kitty）是日本三丽鸥公司于1974年推出的卡通动物形象，如今这只享誉世界的可爱猫咪已经诞生35周年了，厂商借此机会推出了这款纪念游戏。虽然本作的可玩性并不算强，但是厂商在渲染活泼可爱的风格上花费了大力气。游戏中收录了以凯蒂猫为主题的日历时钟模式，玩家可以随意更换有关凯蒂猫的可爱壁纸，同时还能够设定闹铃。此时本作就相当于一个日历和时钟的作用，玩家可以将PSP放在书桌上当做时钟和闹铃。游戏中收录了几款简单休闲的益智小游戏：拼图游戏，数独游戏和消方块游戏，只不过在表现风格上这几款游戏都完全进行了凯蒂猫可爱风格化的包装，玩起来没有任何紧张感，玩家会十分的惬意和放松。


▲需要竖着屏幕玩的凯蒂猫消方块。

一品短消息

NDS

●去年热卖的音乐节奏游戏《节奏天国 金》汉化版发布，游戏的汉化素质非常优秀，赶快拿起触控笔打起拍子吧!

●文字AVG界的PC名作《水仙2》曾移植到PSP平台，如今该作又在NDS上发布了全程语音的汉化移植版，想体验感人故事的玩家不妨一试。

●防御型即时战略游戏《风云！大笼城》（3672）汉化版发布，之前没玩过的玩家一定要试试这款优秀的小品级游戏哦。

●D3 Publisher在去年12月25日发售的原创RPG《绿野仙踪》（3221）最近发布了完全汉化版，游戏根据同名童话故事改编而来。

●SEGA发行，去年10月16日发售的《卡片召唤师DS》（2776）如今推出了汉化版，汉化组基本上汉化了所有的内容，推荐给喜欢卡片游戏的玩家。

●电影《博物馆奇妙夜2》于5月26日在国内上映，由此改编的游戏（3811）于近日发布。

●文字AVG《寒蝉鸣泣之时 绊 第三卷·螺》（3815）发布。

●去年9月25日发售的优秀创意S·RPG作品《噩梦骑士》美版发布（3834）。

PSP

●PC平台的文字AVG游戏《车轮之国、向日葵的少女》在近日汉化移植到了PSP平台。

●MMV出品的侦探推理文字AVG《西村京太郎旅行悬疑 险恶的季节 东京～南纪白滨连续杀人事件》发布。

●移植自PS2平台的恋爱文字AVG《秋之回忆6 三角波动》发布。

●根据《EVA》新电影版改编的游戏《新世纪福音战士 序》发布，不过游戏的系统要求在5.05以上，所以目前的自制系统暂时无法玩到本作。

●From Software的创意益智游戏《踏上自信的征途》发布。

趁着端午节放假和朋友去爬了峨眉山，感觉爬山真是一项挑战意志力的有趣活动。在LEADER催命般的催赶下有一天竟然爬了五十公里左右的山路。对我这种长期缺乏体育锻炼的人来说这早已经突破身体的极限了。本次爬山从各方面都收获颇丰，有机会还要多去爬爬山挑战自己。



深爱

ラブプラス

NDS	KONAMI	AVG	预定2009年夏季	日版
	1～3人	容量未定	售价未定	对应任天堂Wi-Fi网络连接

文 雷伊 美编 咕噜

这款比较另类的恋爱游戏把游戏中的时间和现实联系在了一起，毫无疑问游戏的真实度有了保障，可是这样一来游戏的进行速度是不是就太慢了点，难道攻略一个女主角非得花上半年的时间？不知道能不能通过调节机器的内置时间来加快游戏的进程。

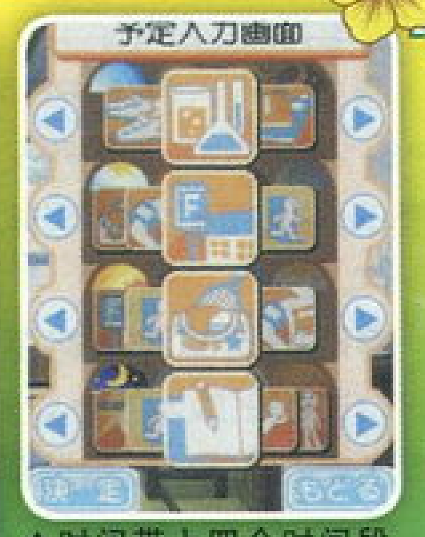
我和她与日俱进的恋情正在上演

《深爱》是一款每天一打开NDS就能见到她，随时都有不同体验的全新类型恋爱游戏。本作和现实中的时间与季节挂钩，根据时间的不同，我们可以看到女主角们各种各样的表情，当然随着季节的变化女主角们的着装以及事件也会有所改变。

预定栏

每一天的行动需要提前在预定栏里输入行动指令，行动分为早上、白天、傍晚、晚上四个时间段，选择好各个时间段的指令后，女主角的SD娃娃形象到时间就会向玩家报告行动结果。





▲时间带上四个时间段的行动指令应该在前一天进行输入吧？

SD娃娃前来报告结果



◀▲每过一个时间段，我们攻略的女主角的SD娃娃形象就会来向我们报告行动结果，不管成功还是失败，左侧的各项数值都会有一定量的升降。

人物介绍

高岭爱花

声优：早见沙织

学习和运动都很棒的高岭是医生的孩子，只要来到网球场就能遇见她。虽然在学校中人气还不错，不过任何季节她都是独自一人。



婉绝其他部员一起参加欢迎会而独自一人练习网球的高岭。



在社团活动前，早早为大家准备好麦茶的高岭。



练习时非常危险的高岭独自一人扫着落叶，看上去是个温柔的人呢。



从顾问处得知有新入部员到来，打扫房间的高岭让人感觉心情舒畅。

姊姊崎宁宁

声优：皆口裕子



选择打工就能遇到姊姊崎前辈，她压倒性的大龄气质让店长以及店里的其他成员对她都十分依赖，她同时也担任玩家的学业辅导工作。这个看上去很会工作的前辈实际上只比玩家大一岁呢。



在店门口迎接客人的前辈，让人感觉十分温柔。



在太阳地下处理垃圾的前辈，看上去十分疲劳。



工作时感到不安，对玩家倾诉的美少女。



大冷天在店外扫除的前辈，被告知她只比玩家大一岁，这不是真的吧！

小早川凛子

声优：丹下樱

如果玩家被任命为图书委员的话就能在图书室邂逅低年级的小早川。不爱说话的她导致周围的人对她的评价都不好。



正在收拾散落在地上的图书的美少女，冷言拒绝玩家帮忙的传说中的图书委员—小早川。



找图书委员找累了的玩家正躺在树阴下休息，这时候迷之少女出现了。



在中庭找到了坐在长椅上读书的恶评图书委员。



和小早川一起整理书架。

我们正式出道了！请多指教！



THE IDOLM@STER Dearly Stars ディアリースターズ

文 胧月 美编 Juxi

期待度 A

大人气美少女经营游戏“《偶像大师》系列”今年连连发力，不仅推出PSP版、正统续篇投入制作，更预定于秋季发售一改游戏类型的NDS版本《华贵星辰》（以下简称《偶像大师DS》）。这是《偶像大师》首次以AVG形态登场，并一连启用三名新人偶像。令人欣慰的是，本作并没有因为平台和游戏类型的转变而放弃语音，新人偶像的声优绝对不会让你失望。

偶像大师 华贵星辰			
アイドルマスター ディアリースターズ			
NDS NBGI	AVG	预定2009年秋	日版
1～16人	2Gb	售价未定	对应周边未定

这次是化身新人偶像，见证她们的成长

《偶像大师DS》是以偶像自身视点推进剧情的AVG，玩家从三名偶像中选择其一，以成为顶尖偶像为目标参与各种活动。和以前作为一名制作人不同，玩家这次将能直接聆听到偶像们的心声。与各种人相遇、遭遇挫折、重振旗鼓……感受她们的少女心，见证她们的成长经历。

与众多角色相遇！







涼
はい、涼です！ 秋月涼って言います。
よろしくお願いしまーす



精心绘制的配角

以往作品中的配角只用一个剪影表示，这次的《偶像大师DS》会精心绘制出每一名配角的衣着容貌。不过，社长和审查员还是以剪影的样子登场。





以偶像视点展开的故事

与从前的制作人视点不同，这次玩家能直接了解偶像所想，不用再『猜谜』了。





876プロダクション
所属タレントプロフィール
自己アピール

▲对话时，下屏会大比例地显示出偶像的头像，随着对话内容，偶像的面目表情也会传神地变化。

876事务所的新人偶像登场

在本作中，原765（“Namco”的谐音）事务所已经发展壮大，玩家不再扮演制作人，而是直接以876（“Bandai Namco”的缩写谐音）事务所的新人偶像视角去体验演艺圈的成长之路。876目前只是一个小规模的事务所，你的活跃能否让它焕发出生机呢？

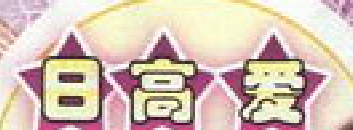
水谷绘理

ERI MIZUTANI

从自闭到外向

CV：	花泽香菜
年龄：	15岁
生日：	3月7日
身高：	152cm
体重：	36kg
血型：	B型
三围：	B82・W53・H76
兴趣：	影像编辑、拼图游戏

与日高爱性格相反，是个自闭的女孩，说话时喜欢使用疑问语气。她以网络偶像的身分活跃在虚拟世界，何时才能踏出走向真实的自信步伐呢？



日高爱

AI HIDAKA

超级偶像的女儿

CV：	户松遥
年龄：	13岁
生日：	6月25日
身高：	149cm
体重：	40kg
血型：	O型
三围：	B78・W55・H79
兴趣：	购买减价商品、捞金鱼

开朗向上的女孩，是曾经一位超级偶像的女儿。虽然年纪幼小，但敢作敢为的爱早已确立了人生目标——那就是像妈妈一样，登上偶像的顶点。

秋月凉

RYO AKIZUKI

秋月律子的堂妹

CV：	三瓶由布子
年龄：	15岁
生日：	9月15日
身高：	162cm
体重：	54kg
血型：	O型
三围：	B80・W59・H80
兴趣：	收拾房间、料理等家务事

765事务所秋月律子的堂妹，为了某个目的而作为一名偶像出道。性格柔和的凉不论何时都透出娴静的气息，很受爱与绘理的信赖。

日高爱的序章

作为新人偶像之一，日高爱非常崇拜自己的母亲——原超级偶像日高舞，相对地也有着深深的自卑感。在与765的超级偶像天海春香以及876事务所相遇后，她的命运会怎样转变呢？



天海春香登场

爱在事务所的面试中连连失利，作为审查员之一的天海春香觉察到爱的心情，将朋友的876事务所介绍给她。







向石川社长的请求

面对实力不足的爱，876事务所的石川社长打算以“日高舞的女儿”为卖点将爱推向舞台。但爱并不想生活在母亲的光环之下，她恳求社长让她单凭自己的力量拓展出天空。



妈妈是原超级偶像

爱的母亲日高舞曾是最高偶像节目“终极偶像”（UM）的冠军。

故事模式的流程

虽然改变了游戏类型，本作依然拥有偶像育成和试演会挑战等要素。不过，这些要素在本作中的比例和以往不同，描写偶像活动景象的“营业”部分所发生的事件成为重头。下面就介绍一下故事模式的各个要素。

序章
章节
有分支剧情
下一章节
有分支剧情
结局
每名偶像都有多个结局

动画版的游戏流程

本作故事以“章”为单位推进，每一章的目的都很明确，玩家能轻松将流程进行下去。

每周的星期一前往事务所

游戏以“天”为单位推进流程，每周的周一，玩家所扮演的偶像都要固定到事务所报道，听取社长的建议，根据当前的流行情报变更服装和歌曲。







▲服装和歌曲如果与当前流行相吻合，在试演会上会有很大优势。



▲这次玩家不仅仅能调整镜头，更可以配合乐曲对偶像的舞蹈动作做出调整。

最初可从7首歌曲中选择

这7首曲目包含从系列以往游戏或CD中精选出的6首、外加新曲《HELLO！！》组成。

周二至周六参考邮件安排活动

876事务所尊重偶像的个人意见，因此活动内容也由扮演偶像的玩家决定。在周二到周六的这段时间内，玩家要参照自己的能力值，合理安排课程和营业内容。有时社长也会寄来电子邮件，参照电子邮件的建议安排活动是不可缺少的一环。



▲收到新邮件时会有明显的提示音，表示邮件的图标上也会出现“NEW”字样。

通过课程提高自身实力

课程是提高偶像能力值的重要活动。继承系列传统，能力分为演唱能力、舞蹈能力和视觉效果三项，每项能力都有对应的专门课程，这些课程依然通过简单的迷你游戏来完成。在本作中，调整舞蹈动作的必要道具也必须通过课程方可获得。



▲完成方法与《太鼓之达人》相同的舞蹈迷你游戏。



▲记忆下歌词后完成填字游戏。



◀从弹跳的图标中选出与屏幕左上角相同的一个。

其他模式

故事模式是《偶像大师DS》的主体，但玩家也可以自由编辑偶像的舞台表演、或通过NDS的通信功能与朋友联机游戏。





◀调整歌曲、镜头角度乃至舞蹈动作，自由创造属于自己的舞台。

▶通过Wi-Fi与其他偶像竞争偶像排名。

Wi-Fi通信

ランキング
フレンドコード
Wi-Fi 設定

红外线无线通信

ライフステージ
ユニットライブ
アイテム交換
ダウンロードプレイ

◀利用红外线无线通信功能的选项也很充实。

对应NDSi机能的特殊功能

使用摄像头读取QR代码能够获得道具，这是针对NDSi用户的专用功能。

每章的最后是挑战试演会

屡次营业和课程后就要挑战社长安排的试演会了，拥有一定的实力再去参加吧。出色完成试演的话就能站到电视台的舞台上，从而提升偶像的人气和等级，等级提升后方可进入下一章。





▲试演能否成功关系着偶像日后的命运。



回忆轮盘

与系列以往作品一样，转动回忆轮盘时选到GOOD，就可以大幅提高演出效果，从而轻松从试演会中胜出。

体验剧情的营业部分

营业是偶像与外界各种人交流的重要活动，在体验剧情的同时也能获得重要的“回忆”。“回忆”又称“炸弹”，对试演会的成功有至关重要的促进作用，尽量多地收集吧。





▲最初的营业内容是首次LIVE演出，爱的样子看上去很紧张。



◀选项的好坏决定营业结果，完成得越好获得的回忆数量也会越多。



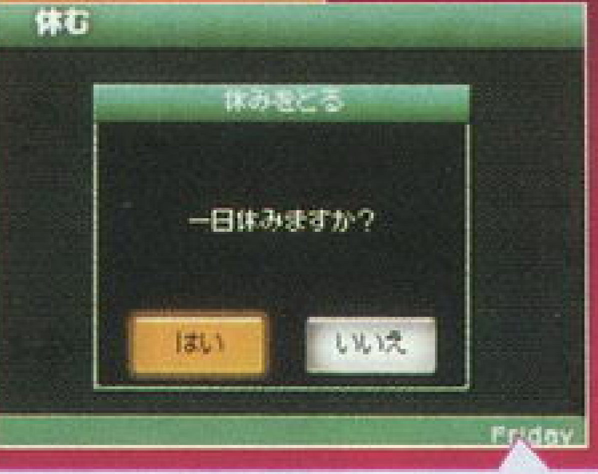
获得“回忆”！

自由活动的星期天

星期天是一周内的休息日，玩家可以选择在房间里悠闲一天，也可以前去观看其他偶像的演出。



▲爱在周日的心情看来相当愉快。



▶周一至周六也可以自由休息的。

收到礼物的一天

星期天另一点值得期待的是可以收到来自粉丝的礼物，礼物分服装和首饰两种。



MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC WINTER GAMES

期待度 B

文 伊娃 美编 澄香

去年由SEGA和任天堂携手打造的《马里奥与索尼克 北京奥运会》虽然游戏本身的品质并不突出，但却成功获得了广大消费者的青睐，销量已超出一千万套，原因当属马里奥与索尼克这两位拥有超高人气的角色同场竞技了！本作就是以2010年加拿大温哥华冬季奥运会为题材而开发的新游戏，目前官方只公布了一些高山滑雪的游戏情况，而冰球、速滑等冰上运动目前还没有相关情报。

马里奥&索尼克 携手冬季奥运会

Mario & Sonic at the Olympic Winter Games

NDS	SEGA	SPG	预定2009年10月	美版
	人数未定	容量未定	售价未定	对应周边未定

种类丰富的高山滑雪项目

因为是冬季运动会，所以比赛项目自然也就变成了雪上或冰上运动了。高山滑雪讲究的是速度，玩家必须以最快的速度下坡滑行才有机会成为最终获胜者，当然高速滑雪就必须要求玩家有着过硬的操控能力，起跑和加速都是关键操作，稍有不慎就会让对手超过。

单板、双板滑雪

▶▲单板滑雪和双板滑雪虽然用具不同，但在俯冲滑行过程中都需要不停做出回转动作，回转频率对于玩家也是有一定操作要求的，倘若回转过程中都能准确穿过赛道上各种颜色的回转门，则回转动作就越标准，而且还会为玩家省去不少时间呢！

障碍滑雪

▲障碍滑雪过程中，赛道上都会有众多旗帜等障碍物，玩家必须一一绕行，有的赛道上还会有一小段高低不平的凹槽滑道，这种情况下玩家可千万别只顾着速度，速度太快反而会难以逾越障碍，对比赛造成不利。

短板滑雪





▶该滑雪项目中参赛者都必须俯卧在短板上，从高处俯冲下滑。比赛中屏幕上会出现一些提示操作，比如上坡时会提示使用触控笔在触控屏上水平划动，选手就会以S形路线向上滑行，而上下方向划动能使角色在下坡时进行直线加速。

忍者活劇

文 羽纹 美编 咕噜



天诛3　携带版			
天诛　参　ポータブル			
PSP	From Software	ACT	预定2009年8月6日	日版
	1人	3990日元	对应周边未定	

以忍者为题材的游戏里最接近历史上忍者们真正生活的莫过于"《天诛》系列"了。在《天诛4》的PSP版销量还不错的情况下，From Software公司决定将系列的前作《天诛3》也移植到PSP上来。移植版中不但会加入新地图和新角色，同时还会追加新必杀技和新忍者动作让玩家体验到更爽快的感觉。

潜入黑夜中葬送罪恶之人

"《天诛》系列"是款潜入敌方阵营来挑战各种任务的潜入式动作游戏，该系列的精髓在于那变幻多端的忍术以及拥有华丽演出效果的一击必杀技"忍杀"。在《天诛3携带版》中，玩家不仅可以使用熟悉的东忍流忍者力丸和彩女，还能操作铁舟来执行任务。接下来我们就一起看看三位主人公的大致介绍吧。



屏住气息 潜入敌阵！

▲借助夜色混入黑暗的环境中，前往城镇、宅邸里执行任务。要在不被守卫察觉行踪的前提下侵入暗杀目标的阵营。

◀▼在没有被敌人发现的情况下靠近，不管对方有多强都能一击解决，这就是系列的精髓动作"忍杀"。使用华丽的忍杀成功解决掉敌人后会累积标有"临·兵·斗·者·皆·阵·列·在·前"字样的"九字印计量表（九字の印ゲージ）"，当该计量表蓄满后每位角色就能学会专属的新必杀技。

使用"忍杀"一击放倒敌人

力丸
RIKIMARU

誓死效忠君主乡田松之信的东忍流忍者，个性率直且踏实，以"忠实完成君主所交付的任务"为个人信条，擅长运用锐利的忍者刀和体术来打倒敌人。



◀▲游戏里没有什么特定的潜入路线，所以玩家遇到危机时要随机应变，适时藏身于天花板、又或是使用各种忍具来度过难关！

彩女 AYAME

极具天赋的才女，14岁就就获得了东忍流忍术皆传的精髓。她能灵活操控一对小太刀，以蝴蝶飞舞般的华丽姿态来应战。尽管个性热情奔放，不过彩女在执行任务的过程中有时也会显露出冷酷无情的一面。

新增必杀技&忍者动作登场

作为一款移植作品，加入新要素是必不可少的环节。变化多端的忍者动作是“《天诛》系列”的卖点所在，而本作正是在此瞩目点上下足了功夫。新增动作方面包括使用与背景相似的布幔来欺骗敌人视觉的“壁蓑”、打倒敌人后将其尸体隐藏起来避免被其同伙发现的“搬动尸体”，另外，辅助主角们执行任务的忍具也会追加新品种，活用这些新要素可以让游戏更加富有战略性。

▲利用新动作“搬运尸体”可以将那些被打倒的敌人拖到相对隐密的地方藏起来，这样可以有效防止其他敌人进入警戒状态。

◀虽然使用后会令主角的体力减少至1，不过却能获得强大的力量。

▼ 绽放闪光，可在一定时间内夺取敌人视力的“闪光弹”。

▶使用壁蓑隐匿自己的身影，这样即便进入敌人的视线范围里也不会被发现。

对准恶徒的要害伺机
使出一击必杀！

▼被针刺到时的状态就像是X光照片一样，看起来就让人有种毛骨悚然的样子。包括铁舟的针攻击在内，力丸和彩女使出忍杀的瞬间都会有非常帅气的动画演出。

铁舟
TESSYUU

专门替人报仇雪恨的杀手，白天在镇上担任大夫掩饰自己的真实身分。铁舟厌恶一切不合道理之事，擅长使用针、断骨技等豪爽招式将敌人命送西天。

▶铁舟擅长从背后接近目标，然后用针来打击对方要害使其气绝身亡。

在《天诛3》原版中，如果流程没有进行到一定程度是无法使用铁舟的，而在本作中铁舟则是一开始便能选用的角色。如此一来玩家就能尽情体验他那爽快的招式了！

在新地图里展开未知的故事

《天诛3 携带版》是以XBOX的《天诛3 回归之章》为基础进行移植的，除了会保留原作的全部内容外，还会追加起兵反抗乡田松之信的田所家的面面观剧情，以及“荒废寺庙（废寺）”、“武士宅邸（武家屋敷）”这两个新地图。当然，游戏还会加入与新角色、新场地有关联的任务来让玩家挑战。由于力丸、彩女和铁舟都会有新的专属任务，因此即便是玩过原作的玩家也能充满新鲜感。

荒废寺庙

▲经过长久岁月而破烂不堪的荒废寺庙，这里有很多地方可以用来隐匿自己。

弓削丞之助

武士宅邸

田所勘兵卫

田所三冬

△乡田家重臣田所勘兵卫的宅邸，被为了发动叛变而招募的兵士所保护，想要顺利潜入此处可谓难如登天。



△田所家旗下直属兵士洞察危机的能力相当优秀，想要在不被察觉的情况下执行任务的难度非常高，考验玩家的时候到了。

本次追加故事的主轴是企图背叛乡田家的田所家。这个家族的族长田所勘兵卫以及其女儿田所三冬被认为是此次背叛行动的主谋，另外还要算上田所家的家臣弓削丞之助，追加剧本就是以此三人为中心。在他们企图谋反的想法的背后似乎都隐藏着什么错综复杂的理由，难道他们也会成为力丸等人的诛杀目标么？



文 雷伊 美编 咕噜

侦探 神宫寺三郎 灰与钻石

探偵 神宮寺三郎 灰とダイヤモンド

PSP			
Arc System Works	AVG	预定2009年9月	日版
1人	5040日元	无对应周边	

经常关注PSP游戏的玩家一定还记得《侦探神宫寺三郎》这个名字早在PSP主机发售前就已经出现在发售列表上，不过PSP发售这么久，该作品却一直未露面，倒是该系列在NDS上接连不断地出了几作。而如今，喜欢正统推理游戏的PSP玩家终于不用羡慕NDS玩家了，因为过不了多久PSP平台也可以玩到完全原创的《侦探 神宫寺三郎》新作了。

剧情大纲

一对双胞胎老人带来了牵扯到大楼收购的阴谋，以及遗产继承问题的委托。消失的流浪汉和神秘的小姐们，以及阻挡在神宫寺面前的前男公关及其部下……联系这一切的究竟是什么？在不眠之街，新的事件正蠢蠢欲动。

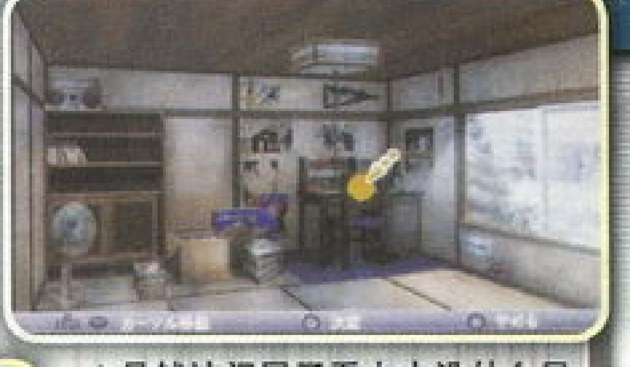
私家侦探
神宫寺三郎

在新宿歌舞伎町设有事务所的私家侦探，利用非凡的行动力和明晰的推理能力解决了一起又一起的案件。

与那国丈
与那国咨询公司代表

有着迷人外表和高智商的男子，原本是新宿No.1的男公关，现在正在经营从事不动产调查等方面工作的公司。

搜查系统



▲虽然这间屋子看上去没什么异常，但某处一定隐藏着线索。

作为一款推理游戏，前往现场进行调查是少不了的。本作中当调查重要现场时，画面就会变成主观视点，移动画面中的光标就可以调查可疑的地方。当获得了必要的情报和证据时，搜查部分就会结束。



▲调查桌子抽屉发现了日记本，这样应该就能了解屋子主人过去的行动了吧。

TPS系统



▲仔细观察对方的反应来选择指令，在一些重要局面也别忘了对对方使用证物。

TPS是在与隐藏着重要情报的人物进行交谈时发生的要素，主要是将对手的表情和动作作为线索来解读其心理，并选择恰当的指令导出证词。本作拥有多个分支，能否利用TPS得出重要证词，故事的发展也会产生分歧。



▲按照正确顺序选择指令，乱了阵脚的对手就会吐出隐藏的真相。



马场大吾

与那国咨询公司员工

与那国的忠实部下，为人冷静，不爱说话。拥有着超群的记忆力，只要记下的东西就绝不会忘记。

神秘女性

突然出现在神宫寺面前的神秘女子，看打扮像是一个“小姐”，但详细情况不明。她到底是什么人？

其他主要角色

御苑洋子



因美国的某起事件和神宫寺相识，回国后成为了他的助手。是个洞察力敏锐的女子。

熊野参造



新宿淀桥警署的刑警，是神宫寺的朋友，时而会来事务所讨论事件。

今泉直久



新宿极道组织关东明治组的头头，某起事件以来，一直将神宫寺视为值得敬仰的兄长。

前田明宏



以前在名牌大学的法学院担任助理教授的流浪汉，是掌握本作故事关键的人物之一。

天沼霞



神宫寺常去的酒吧“霞”的老板娘，似乎对神宫寺抱有淡淡的爱慕之情。

天沼爱



“霞”的店员，天沼霞的妹妹。非常能喝酒，性格也很活泼，不怎么擅长做饭。



本次关于《对决传说》的报道不仅带来了游戏的发售日和价格，更有一批新参战角色公开，而关于游戏的系统，厂商也公开了其中的“冰山一角”，相信FANS在看过了这次的报道之后，会更加期待这款“《传说》大乱斗”的早日降临。

文 雷伊　美编 澄香

对决传说			
テイルズ オブ バーサス			
PSP NBGI	FTG	预定2009年8月6日	日版
1～4人	5200日元	无对应周边	

相关报道 Vol.109 P30

10名新参战角色公开

继109辑中首批公布的8位参战角色之后，厂商最近又公布了10位新参战角色。这次公布的角色以使用强力攻击术的后卫型角色、以及同时擅长术和近身攻击的中卫型角色为主。

朱迪斯

登场作品 薄暮传说
声优 久川绫

鲁卡·米尔达

登场作品 无瑕传说
声优 木村亚希子



阿修

登场作品 深渊传说
声优 铃木千寻

杰德

登场作品 深渊传说
声优 子安武人



玛奥

登场作品 重生传说
声优 渡边明乃

娜娜莉·弗列琪

登场作品 宿命传说2
声优 かかずゆみ

菲莉娅·菲利斯

登场作品 宿命传说
声优 井上喜久子

里昂·马格纳斯

登场作品 宿命传说
声优 绿川光

阿琪·克莱因

登场作品 幻想传说
声优 かないみか

克雷斯·阿尔贝因

登场作品 幻想传说
声优 草尾毅

利用GP值来育成角色



▲利用GP值可以让角色学会新的术技。

和去年年底的《异说 最终幻想》一样，《对决传说》同样是日本人气RPG系列的对战型外传作品。因此为了照顾那些原本不怎么擅长动作游戏的RPG玩家，本作肯定会加入一些不同于传统对战游戏的要素来降低门槛，而角色育成系统对不擅长动作游戏的玩家来说就是一个福音。

在本作的剧情模式和对战模式中，角色可以通过战斗来积累各自的GP（Grade Point），然后利用GP来学会新的术技、令角色的能力值上升等。GP值可由玩家自己分配，任意提升角色的某项能力。对于那些“有爱”的角色，大家一定要努力把他们培养到最强哦！

▶经历的战斗越多，角色也会变得越强。通过分配GP点数，玩家完全可以打造出自己心仪的角色。

秘奥义特写画面全部重制

与年初大杂烩式的《世界传说 光明神话2》一样，本作中角色在发动秘奥义时的特写画面也都是经过了完全重制的，作为“《传说》系列”的看点之一，充满魄力的秘奥义发动画面在本作中的表现相信也不会让玩家失望。



▲正在发动秘奥义的卢克，在充满魄力的秘奥义特写画面之后，敌人将遭受重创。

▲在游戏过程中，我们依然可以看到系列特色的迷你对话画面。

▲本作最多可支持4位玩家同时对战。

▶游戏还允许不同玩家选择相同角色战斗，图中4个卢克站在一起的感觉是不是很新鲜？

广阔的世界



◀战斗时的场景也比较丰富。

◀游戏的世界非常广阔，并且游戏还为玩家们准备了丰富的事件以及隐藏道具，值得玩家深入研究。



你已经无法逃脱出诅咒



七日死游戏 目

ナナシ ノ ゲエム 目

NDS	
Square Enix	AVG
预定2009年8月27日	日版

本作是Square Enix的恐怖AVG《七日死游戏》的续作，发售日依然是夏季。和前作相同，主人公依旧得到了一款“如果一周内无法通关就会死亡”的诅咒游戏，每一天都将在恐怖的气氛中度过。

游戏保留了前作的“诅咒游戏”模式，并在此基础上追加了新的系统——将NDS竖立放置，左右两个屏幕分别对应主人公左眼和右眼的视界。主人公的左眼能够看到“本不应存在的东西”，同一个物体在两个屏幕中产生的视觉变化是体验游戏时并存的乐趣与恐怖所在。

主人公是南都大学人文学部文化人类学科的18岁学生，在一次偶然的机会下被教授强制要求加入“不可视事象研究会”。该研究会专门研究各种灵异现象，虽然对此并没有兴趣，但在认识了恋和友人两个朋友后，主人公与灵异现象的交集变得越来越大。突然出现的奇异少女、左眼看到的恐怖景象……故事的最终，你到底能不能和同伴一起解明真相，抗争被诅咒的命运呢？

现实与虚拟两个世界的交替游戏依然是游戏的基本进行方式。在现实世界探索时要将NDS竖立放置，而进入虚拟的“诅咒游戏”时则以通常的横置方式操作。这次厂商增加了“诅咒游戏”的数量，玩家不仅能玩到类似前作中RPG风格的游戏，也能尝试横版过关的平台ACT。而继承了前作的RPG部分，这次也能和同伴一起冒险了。

（文：胧月）





◀▲纵向表示的现实世界和横向表示的虚拟游戏世界。



▲不可思议的左眼会将玩家引导向恐怖的深渊。



▲新增的横向过关ACT，风格与《马里奥》很是类似。

在NDS上继续白热化的卡片战斗！

Live On DS

ライブオンDS

NDS	Acquire	TAB
	预定2009年7月23日	日版

游戏的原创主人公

本作是一款根据人气卡牌战斗漫画《Live On》改编而成的卡片对战游戏。在游戏的世界中，流行一种叫做“Live On”的卡片游戏，而这种卡片游戏的玩家被称为“Card Liver”，本作的主要角色就是一群喜爱卡片游戏的小学生们。游戏版的男女主人公都是不同于原作的原创角色，不过原作中的一些人气角色也均会在本作中登场。从游戏的定位上来看，本作针对的主要消费者就是和游戏中的主人公们一样的低龄玩家。关于游戏的系统，厂商目前还没有公布太详细的细节，不过可以得知的是，游戏将会附带非常贴心的教学模式，让初次接触卡片游戏的玩家也能尽快上手，而鉴于游戏根据漫画改编，想必在难度上也不会太为难玩家，所以相信本作将会是一款玩起来非常轻松的作品

（文：雷伊）



▲游戏中将会附带非常详细的上手教程。

▲游戏版将再现动漫原作紧张刺激的对战气氛。

少女与附着灵的不可思议物语



附着灵

ツキビト

NDS	SNK Playmore	AVG
	预定2009年8月6日	日版

本作是一款具有浓郁日本民间童话色彩的AVG，标题中的附着灵是一种平常人所看不到不可思议生物，它们喜欢附着在人或物体的身上，影响寄主的运气和性格等，而本作的故事就是围绕着一位可以见到附着灵的少女（主人公）和一位失忆的少年展开。游戏的舞台是一个被称为“神乐町”的小镇，主人公要和失忆少年一起走访小镇的各个场所、和居民对话来探索镇上的各种不可思议现象，当然，这些不可思议现象都和附着灵有关，有时还要和附着灵玩迷你游戏，才能探明不可思议背后的真相。另外值得一提的是，本作的监督是“《女神转生》系列”的制作人铃木一也，音乐部分则是由负责过《影之心》和多部电影配乐的作曲家弘田佳孝担当，另外以“《新耳袋》系列”闻名的作家木原浩胜也有参与到本作的制作中来，制作班底可谓相当豪华。

（文：乌冬）



▲每个角落都要搜查清楚，看有没附着灵的存在。

▲用迷你游戏和附着灵决一胜负吧。



目标是甲子园！

高校棒球道DS

高校野球道DS

NDS	Spike	SLG
	预定2009年7月23日	日版

本作是一款以高中棒球为主题的模拟育成游戏，玩家要在全日本4千多所高中里选出一间，担任其高中棒球社里的教练，并在有限的10年任期内，将自己的队伍培养成顶尖球队。育成的过程包括了练习和比赛两个部分，在练习部分里，玩家要根据选手的能力和队伍的状态来拟定练习计划，如根据各人的守备位置和年级来展开练习，或是让不同的选手做个别练习等，练习的方法十分自由。而比赛部分则包括了练习比赛和正规比赛两种，玩家首先要在比赛前决定选手出场的先后顺序，然后在比赛中一边下达各种指令一边观察比赛的发展，指令往往对比赛的结果影响非常大，如能根据赛场上情况作出正确的指示，将能让胜利的天平向自己这边倾斜。（文：岛然）



▲仔细地根据每位队员的长处和短处来设定练习计划吧。



▲比赛中可下达的各种指示会在NDS的下屏显示，要用的时候只需点一下就可以了，非常方便。

在2DS上与小猫们享受生活

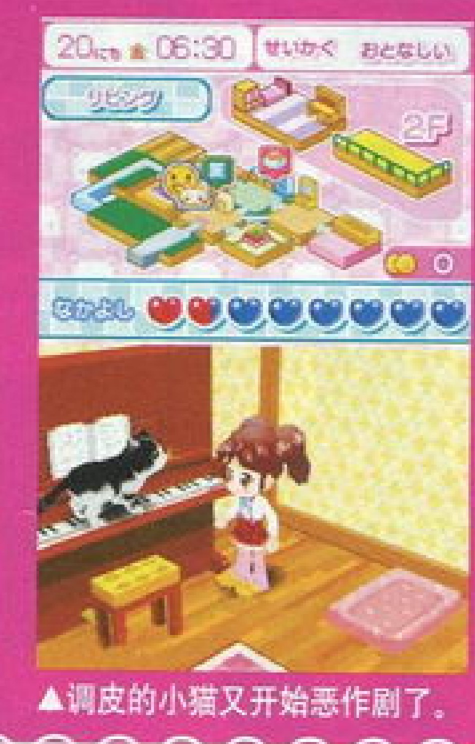
可爱小猫DS2

かわいい子猫DS2

NDS	MTO	SLG
	预定2009年7月23日	日版

能与各种可爱的小猫们一起生活的“《可爱小猫DS》系列”第二代登场了，各位喜欢猫的朋友可别错过了。从波斯猫、阿比西尼亚猫到美国弯耳猫，游戏中猫的种类一共有九种。玩家要从九种猫中选出一只喜欢的，在与其一起生活的同时用各种办法提高小猫的好感度。游戏中小猫们会有许多有趣的行动，如玩卷纸、头钻进纸袋里、玩电话线等等，这些都是现实中猫咪们有过的行为。小猫们每做出一种可爱的行动时玩家都有机会获得“猫猫卡片”，猫的行动越可爱卡片上的“可爱度”也就越高，这些卡片不仅可以用来收藏，玩家们还能用卡片进行对战。除此之外，游戏中还收录有猜拳等可爱的迷你游戏。

（文：洋葱）



▲调皮的小猫又开始恶作剧了。



▲与小猫一同出外散步



▲小馋猫盯上了主人的午饭。

用最直接简单的操作，享受最原始最火爆的狂飙之乐！



极品飞车 氮气

Need for Speed Nitro	
EA Games	RAC
预定2009年秋季	美版

NDS

本作是“《极品飞车》系列”即将推出的为NDS量身打造的最新作，它与系列前作相比更加趋向于简单有趣的娱乐体验，而不再是核心向的拟真游戏，因此玩起来会更加爽快。各种眼花缭乱的模式向来是该系列的传统，而本作更将提供玩家10种不同性质的游戏模式，种类繁多的特殊赛道也将给予玩家不同于以往的独特体验，比如以往平坦的高速公路变为了如今扭曲的过山车似的空中轨道，这绝对让你意想不到！游戏赛场分布于6大城市，每个城市赛事的完成条件并不只局限于赢得比赛，还必须同时将赛道上的一系列圆形触发器全部集齐。系列前作中麻烦的警察追逐系统在本作中已不复存在，警察只是道路上的路障而已，只需飞车避开即可。除了一些环路赛等标准游戏模式外，本作还为玩家提供了一些迷你游戏，比如驱车环绕一个巨型棒球场，并在规定时间内摧毁所有规定物品等。

（文：伊娃）


▲在这种镂空的高架轨道上飙车，刺激感倍增！


▲遇见警车路障时系统会提示按×键飞车避过。

谁是英雄，竞技王者也！

孢子英雄 竞技场

Spore Hero Arena	
EA Games	AVG
预定2009年秋季	美版

NDS

专为NDS量身定制的《孢子英雄 竞技场》是以2008年轰动一时的《孢子 生物编辑器》为蓝本而制作，两者最大的不同之处在于，本作中玩家可制造的孢子生物都是以3D形式表现的，而且这些生物自被制造出来就注定要同其他生物进行竞技。该系列最有趣之处便是玩家可以根据自己的想象力创造出独一无二的英雄生物，玩家将指引这些英雄斗士在星际间穿梭，在挑战危险的敌对生物的同时，还要收集新部件、特殊能力等用于升级自我。战斗时，英雄可通过撕咬、撞击等方式对敌方进行攻击，每攻击一次便会增加一点自己的特殊能力，积满后便可发动威力极大的必杀技。每打败一个当地冠军就会解锁一些有利于我方英雄的特殊能力或者部件，通过不断升级从而最终创造出自己独有的战斗风格以拯救银河。本作亦提供了多人游戏模式，可让玩家通过Wi-Fi与三名好友同乐。

（文：伊娃）



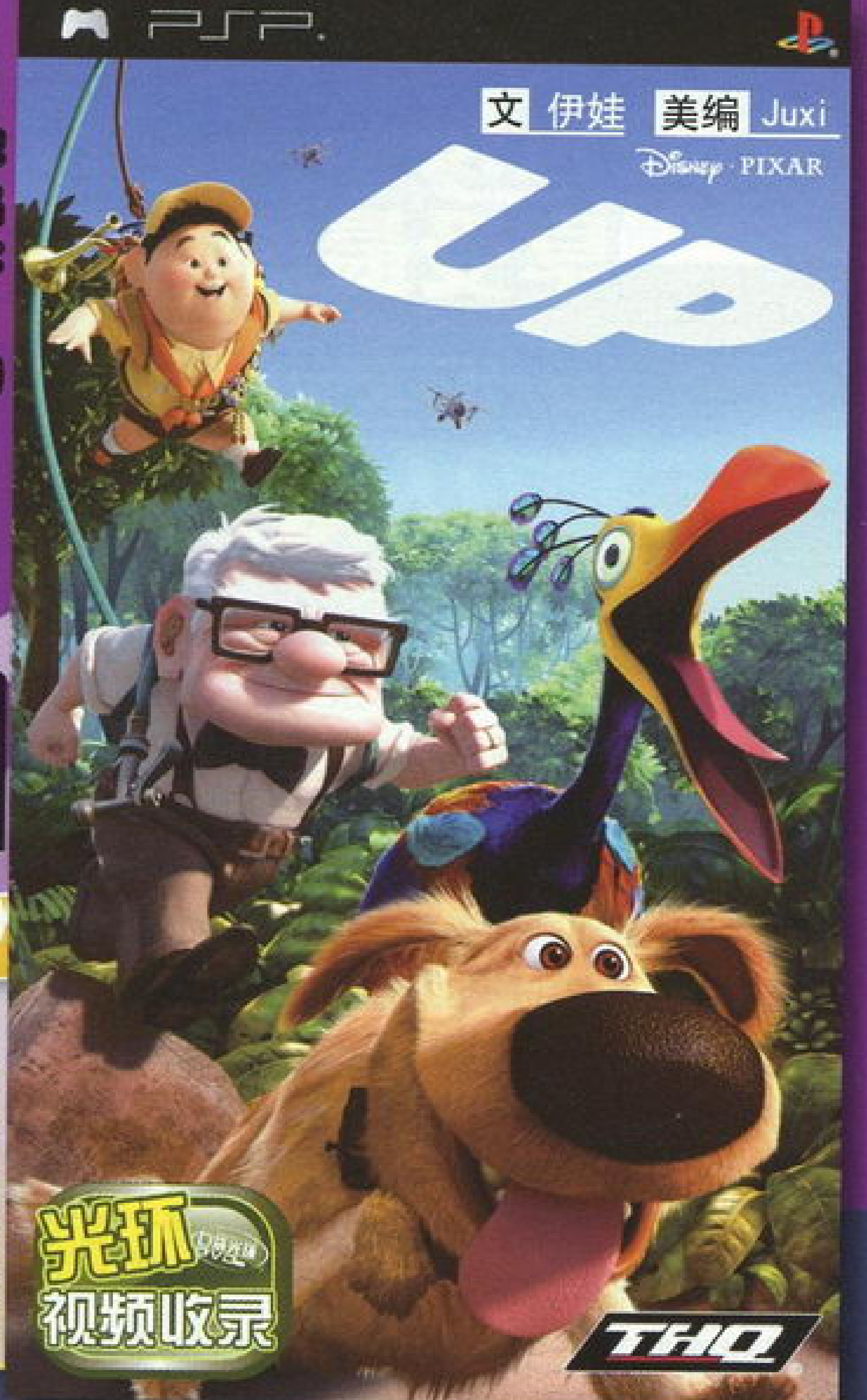
▲可升级英雄的各项能力。



▲上屏显示各生物的HP值以及特殊能力值，下屏显示激烈的战斗画面。

本作是根据迪士尼皮克斯动画工作室最新年度巨献动画电影《飞屋环游记》改编而成的同名动作游戏，相信有不少人对电影改编的作品都不大看好，但我们现在还是能从不少作品中看出，电影改编游戏的品质还是有上升趋势的！本作的画面处理得非常舒服，层次清晰，而且游戏采用全程语音，所有对白均由电影的原班配音演员完成，代入感满点！





飞屋环游记

Up				
PSP	THQ	ACT	2009年5月26日	美版
	1～4人	29.99美元	无对应周边	

STORY

年迈的老爷爷卡尔（Carl）为了完成已逝爱妻环游世界的梦想，将屋顶扎满气球后同小童子军拉塞尔（Russell）一起踏上充满惊奇的拉丁美洲探险之旅。降落的时候飞屋意外地飞走了，为了赶上飞屋，他们开始了充满刺激的冒险……

老少齐心协力，不畏险阻

游戏中的冒险异常惊险，很多时候都要靠卡尔和拉塞尔两位主角的共同合作才能通过困难重重的关卡，玩家可以按□键来任意切换两位主角。两名主角共用一个体力槽，受伤时会消耗部分体力，当耗尽时不会Game Over，只是两位主角的行动速度会非常缓慢，这时只需返回寻找果实补给体力即可，果实可以通过按○键拔地上的植物或是摇晃长有果实的树得到。后期随着剧情的发展，七彩鸟凯文（Kevin）和小狗（Dug）分别加入，他们的弹跳力都是非常强的，而且凯文会背上大家高速逃跑，小狗则会穿过细小的洞以解开机关。下面着重介绍两位主角的特殊能力。


▲长满荆棘的圆木桥得两人合作才能通过。

拉塞尔


▲卡尔到达高处后再用拐杖将拉塞尔拉上去。

拉塞尔的行动速度较快，所以可作为主要控制角色，他的攻击方式是按△键利用镜子反射的光线将敌人吓退，距离比较远，可以自动锁定也可手动调节准星瞄准。当遇到地势很高的地方时，控制拉塞尔走到岩石下方，按○键后可以把卡尔拖上去；拉塞尔还可以跳跃到沟壑上方的树枝或绳子上，此时卡尔会自动抓住拉塞尔的脚，通过摆动，两人均可跳到对岸。游戏后期拉塞尔会依次获得绳子、铁锹、铁锚三样工具，绳子可以拉着卡尔沿着岩壁攀爬（碰到岩壁上的荆棘后得重新行动），铁锹用于勾住突起的岩石辅助跳跃，而铁锚则用于勾住高处的树枝，主角们便可借助拖下来的绳子到达更远的地方。

卡尔


▲对于主动攻击的动物一定要将其击退才行，否则它们会不停攻击。

老爷爷卡尔行动速度较慢，但可借助其拐杖攀爬比较高的岩石，再将拐杖放低把拉塞尔拉上来。他的攻击方式是按△键利用攻击范围较大的圆形波将周遭的敌人吓退。卡尔的能力也是非常多的，对于跷跷板机关，一般都是由体重较重的卡尔跳下将拉塞尔弹起；后期卡尔可逐渐获得的道具有灯、高尔夫球棒和放大镜，进入漆黑的山洞时建议让卡尔走在前面照亮道路，以免踩到地上的陷阱，高尔夫球棒可将地上的小石子打出去将机关破坏，而放大镜可用于聚焦阳光点燃炸药从而开通道路。

特殊关卡解析



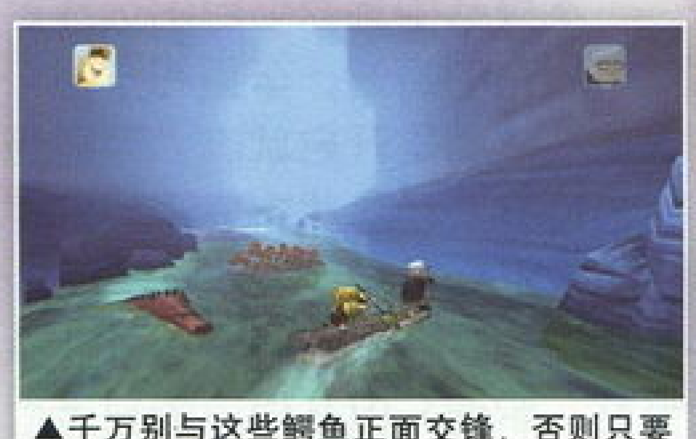
途中会有大猩猩、蛇、野猪、蝙蝠等动物主动对我方进行攻击，可利用拉塞尔的镜面反射将其暂时吓退后趁机通过，难度不高。以下详细介绍的是游戏流程中难度比较高的特殊关卡。

野狗围攻战

野狗围攻战是游戏的丛林篇和岩床篇的BOSS战，为首的野狗会利用投射器投射椰子攻击，还会召唤其他野狗进行攻击，当其他野狗接近时使用卡尔的圆形波将它们吓退即可。如果场景中有跷跷板，则让拉塞尔捡起地上的椰子放到跷跷板的一头，再让卡尔爬上高处然后跳到跷跷板上将椰子反弹攻击，攻击3次后可击退BOSS；如果场景中没有跷跷板只有小石子，则先让卡尔爬上有小石子的高台，然后使用高尔夫球棒打出小石子攻击，每打中一次野狗，它便会更换场地和投射器，只要打中3次战斗便会结束。

逆流而上

该类型关卡中拉塞尔和卡尔合力逆流划木筏，按X键是加速，滑杆和方向键控制木筏方向，将滑杆下拉则为速停。途中会有三种颜色的鳄鱼挡道，红色的鳄鱼是不动的，小心绕过即可，棕色鳄鱼会不停游动，要找准时机避之，而灰色的鳄鱼则会主动攻击，低速靠近后该鳄鱼就会跟上来，此时奋力加速从另一边划过去即可。


▲千万别与这些鳄鱼正面交锋，否则只要触碰到就得从最近的接关点重新开始。

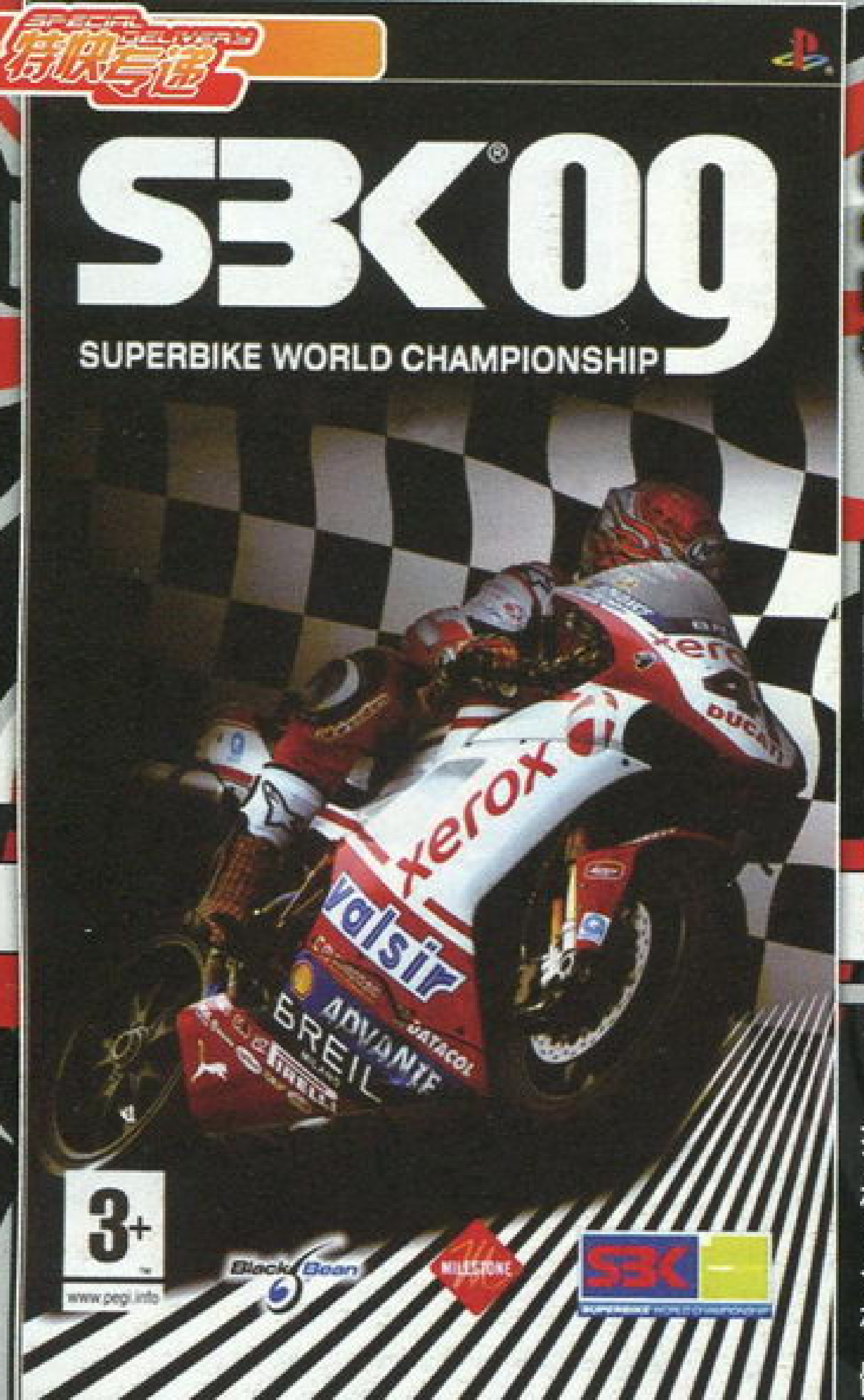
追逐战



被敌军战斗机追逐时，要切换控制凯文进行快速逃跑，其他人都会骑在凯文的背上。战斗机在追赶的同时还会发射炸弹攻击，所以控制凯文时一定要小心躲避，另外道路上还会有栅栏等障碍物，最好是控制凯文跳跃通过以节省时间。另外还可在恰当时机切换到骑在背上的拉塞尔进行镜面反射攻击。被炮弹打中或是掉进坑里都得从最近的接关点重新开始。

玩后感

游戏的关卡设置得还是不错的，每关都有独特的障碍物及不同的冒险经历，而且有些地方做得还很有创意，不至于让人觉得千篇一律。毕竟比起在国内上映日遥遥无期的电影版，本作可以让你现在就好好在PSP上体验一番飞屋的神奇！推荐给迪士尼电影以及动作游戏的爱好者。



本作是一款以2009年世界超级摩托车锦标赛为题材而开发的真实模拟赛车游戏，游戏中的摩托车以及赛车手均获得了官方的授权，而且该赛事中12个城市的12条赛道也尽收录于游戏当中。

文 伊娃

美编 Juxi

光环视频收录



世界超级摩托车锦标赛 09

SBK—09 Superbike World Championship

PSP	Black Bean Games	RAC	2009年5月29日	欧版
	1～4人	29.99欧元	无对应周边	

单人模式的四款赛事

可能是开发商为避免玩家对于纯粹的摩托车比赛感到单调，故设置了4种类型的单人模式供玩家娱乐，当然游戏还设置了支持四人的多人联机模式。这些模式的规则都不尽相同，使得玩家有更多机会体验到游戏的精髓之处，下面对各个模式进行详细介绍。

自由赛

本模式中玩家可自由选择游戏中所有的赛道、车型和车手，这些要素都是开启状态，无需玩家自行解禁；除此之外还可设定比赛的圈数（1～22圈）、天气、参赛者的专业水平（新手、业余爱好、职业）以及自己的起点位置。这些细节设定对于新手玩家来说帮助不小，初期时玩家尽量不要选择复杂的赛道，因为过弯道的难度是相当大的，尤其是小弯道，对玩家在刹车、方向控制和加速各方面的要求异常严格。进入游戏后共有14名参赛者共同角逐，最先到达终点者为赢家。



▲本模式中共有12条赛道可供选择。

记录赛

记录赛是一个挑战难度极高的赛事，每条赛道都会有一个最佳圈纪录，玩家必须将第一条赛道的记录打破才能进入下一场挑战。比赛的开始玩家会有一小段热身驾驶，当经过起点时计时开始，冲破终点后如果玩家没有打破纪录，那比赛是不会结束的，玩家只得再继续挑战。

挑战赛

挑战赛模式中的赛事内容非常丰富，难度也很大。①基础操作：对于玩家在加速、刹车等细节操作方面进行单独考验；②技巧：这里考验的技巧有后轮滑行技巧、前轮离地平衡技巧、熄火技巧、后轮离地平衡技巧以及跳跃技巧，这些技巧都要在规定的赛道区域内完成才行；③特殊事件：玩家要在落后、滑出赛道、撞车等特殊事件中继续比赛直到最终获得胜利；④特殊训练：其实就是玩家在锦标赛决赛前的一些模拟训练，比如测试玩家的操作熟练度以及在下大暴雨的情况下如何进入最佳状态等。在这四种赛事中，凡是撞到赛道护栏或是摔倒，都将致使挑战失败。



▲在加速技巧考验赛中，每当经过续关点（地图上的黑线、赛道上的白线）时摩托车的车速必须要达到规定速度。

锦标赛


▲雨天时摩托车更易打滑，过弯道时需更加小心。

锦标赛模式是游戏的主模式，玩家将参与到2009年3月1日到2009年10月25日为期8个月的世界锦标赛中角逐世界冠军头衔，一共12个城市24场比赛，每个城市有两场比赛且赛道相同。当一个城市的两场比赛全都获胜后才能去下一个城市比赛，每胜一次都将给予玩家3次机会随机解禁摩托车手、09赛事精彩影像、09赛事图片等。

摩托车驾驶方法

因为游戏侧重于真实模拟，致使摩托车的操作很难，我们不能像其他赛车游戏中一样，利用瞬间加速的氮气装备或是漂移过弯道的功能将对手轻松打败。不过真实模拟应该算是游戏最大的优点了，只是难度非常大，尤其是过角度小的弯道时对速度的掌控要十分到位才行，新手玩家可以先在快速赛中多加训练，掌握技巧后再进行锦标赛的挑战。游戏设置中有两种方案的操作键位，下面列表介绍系统默认操作方式。

R	加速
L	前刹
×	后刹
方向键/滑杆	方向控制
△	后视
Start	暂停
Select	更换视角

弯道技巧

在游戏屏幕的左下角会有白色的迷你地图显示，临近弯道时屏幕上方的正中也会有弯道符号提示，玩家在进入弯道前都要对弯道进行预判：弯度越大操作就越简单，而且是超车的好机会，玩家尽量先切外道再驶入内道，并根据情况轻按刹车键，这样就会为玩家节省不少时间，而且避免了摩托车因惯性而滑出赛道的危险；弯度越小难度就越大，完美过小角度弯道是游戏最难的地方，为节省时间玩家最好不要松开油门，在离弯道一小段距离时就开始刹车，到弯道时刹车键与方向键同时按住不放，并从外道切入，顺利进入弯道后，刹车键可适时松开。

TIPS

提示弯道的符号有多种颜色，临近弯道时是绿色，进入弯道时变为黄色，此后弯道弧度越小，该符号就会逐渐变色为橙色甚至红色，玩家可根据此提示来掌握刹车力度。

驶离赛道

当操控不当或是因为雨天路滑，摩托车会很容易滑出赛道，这会给比赛带来很不利的影响，摩托车在草地上或沙地上的速度会非常慢，而且在倾斜转弯的情况下很可能会因为倾斜过度而摔得人仰马翻，与此同时就给了其他参赛者反超的机会，并且落后的玩家要想再做回领头羊的机会小得可怜。

玩后感

本作对于赛车游戏FANS来说算得上是一款值得挑战的游戏，因为游戏难度非常大而且各个参赛对手水平非凡，如若不遵循现实赛车中的各种原理及规律便会很难上手。因为过分的追求拟真反而失去了很多原本专属于竞速游戏的快感，且锦标赛赛事也显得单调而枯燥乏味，不过还好有其他三种内容丰富的挑战模式勉强为游戏撑起门面，不然就真的没什么可吸引玩家了。



看到游戏类型，相信大部分玩家都不会想到本作会是一款女性向作品，本作可以说是Idea Factory公司的一个新的尝试。那么这款面向女性玩家的ACT素质究竟如何，就让我们往下看吧。

推荐度 C

由我守护你

俺がオマエを守る

NDS	Idea Factory	ACT	2009年5月21日	日版
	1人	512Mb	5040日元	无对应周边

文 洋葱　美编 澄香

基本操作

L	使用道具	B	跳跃
R	按紧十字键的同时按R可进行奔跑	X	副武器
		Y	回避
A	普通攻击	START	打开菜单

故事

最近，人们在克赛尔布鲁公国附近发现了一个古代遗迹，有传言称古代炼金术师制造的拥有强大魔力的“魔晶石”很有可能就在这个遗迹之中。得到消息后，克赛尔布鲁公国的大公决定将魔晶石占为己有，因此他命令身为骑士的主人公——莲前往遗迹展开调查……

◀在剧情画面中按下START键会出现选项，选择“はい”可直接跳过剧情。



任务



当剧情发展到莲等人来到“リルカ”村后，玩家便可前往冒险者公会（ギルド）接受各种任务，从物品收集、怪物讨伐到寻人，任务的种类相当丰富。完成这些任务后可以获得金钱或素材等报酬。

玩家无法同时接受多个任务，若不想继续执行当前所接的任务想要换别的，需要先前往公会取消当前的任务，不过接任务时交给公会的契约金是不会退还的。契约金普遍都很高，取消任务前可要考虑清楚了。

装备与素材

在本作中不存在升级这一概念，玩家需要通过更换装备来提升角色的能力。装备可在道具屋内花费金钱购得，也可以在锻造屋内使用搜集到的素材打造。

除了怪物身上会掉落素材外，玩家还可以在大树、草丛以及岩场这些采集点处获得素材。迷宫中分布着许多采集点，当角色靠近采集点时，画面上会出现提示，此时只要按下上方向键便可进行采集。

游戏中玩家可装备的主武器有三种，分别是小剑、中剑以及大剑。小剑的威力虽低，不过由于比较轻，可以进行连续攻击；大剑的威力极高，还可以使用蓄力攻击重创对手；中剑的性能则处于小剑和大剑两者之间，各方面性能都比较平均。

◀即使敌人没有出手攻击，光是碰到它们主人公也会费血，要格外注意。

装备着主武器的同时玩家还可以装备一件副武器（投掷品），部分副武器附带有让敌人中毒或是麻痹等特殊效果，好好利用的话战斗会变得相对轻松些。不过注意带有特殊效果的副武器多数是有使用次数限制的，不要浪费。

TIPS 在道具屋可以购得一种名为“生への道标”的道具，利用此道具玩家可以瞬间从迷宫回到村庄。

地图标记



非常方便的系统。进入迷宫时，点击下屏右下角的“MARKING”后右侧会出现数个标记，玩家可以用触控笔随意将这些标记摆放在地图上，若哪个房间内有记录点，我们就可以在地图的对应位置上放上写有“SAVE”字样的标记。利用这个系统，哪里有敌人，哪里有记录点或是采集点都一目了然。觉得地图布满密密麻麻的标记太难看的话，还可以通过点击右下角的“ICON ON/OFF”让标记暂时消失。



本作有挂羊头卖狗肉之嫌。除了人设声优还能吸引一些女玩家外，就没看出这款作品还有什么可以算作是“女性向”的要素，广大女玩家恐怕要失望了。如果不计较这个，作为一款ACT本作的素质还算不错，丰富的任务以及充满挑战性的敌人，喜欢动作游戏的玩家可以尝试一下。



文 洋葱 美编 澄香

推荐度 S

王国之心 358/2天				
キングダム ハーツ 358/2 Days				
NDS	Square Enix	RPG	2009年5月30日	日版
	1~4人	2Gb	5980日元	无对应周边

经过漫长的等待，以迪士尼和Square Enix旗下作品中人气角色们梦幻般的同台共演为卖点的“《王国之心》系列”最新作终于在NDS上登场了。本作的故事以《王国之心II》中登场过的罗克萨斯为中心展开，玩家通过本作能进一步了解XIII机关这个充满魅力的组织，并得知系列以往几部作品中部分谜团的真相，各位喜欢《王国之心》的朋友可千万别错过了。

系统解析

默认键位操作

十字键	移动
X	切换菜单选项
A	通常攻击
Y	根据具体装备的面板可做出各种行动
B	跳跃
L	快捷键菜单
R	切换视角，连按两次可对敌人进行锁定，锁定中连按一次可切换目标，连按两次可解除锁定
触摸屏	旋转视角

极限技

角色头像旁的HP槽的右端有一段是黄颜色的，当角色受到攻击HP减至黄色区域时，HP槽上就会显示“LIMIT”，此时只要长按A键角色就会发动极限技。发动极限技后角色的攻击力以及攻击速度都会大幅提高，好好利用战斗也会轻松不少。极限技发动后HP槽中会出现一个白条，并以很快的速度向HP槽左侧移动，当白条移动到HP槽最左边时极限技模式就会解除。到了游戏后期玩家能得到一块强化极限技的面板，装上后极限技就会得到进化，持续时间以及攻击方式会发生变化。

▶每发动一次极限技，右端的黄色区域就会变短一点，若想要再发动极限技就必须让HP降到更低的水平。



关于任务

在本作中，玩家需要通过完成任务来推进剧情的发展。任务以外的时间玩家基本都会呆在相当于XIII机关据点的大厅中，在这里我们可以进行记录，或是更换面板等等。当一切准备就绪后，与大厅中的塞克斯（サイクス）交谈便可以接受各种任务，选好任务之后会自动前往执行地点。任务具体分为普通任务和关键任务，关键任务的任务名后面有一个钥匙形状的图标，很好区分。将当前出现的关键任务全部完成后，与塞克斯交谈进入任务选择画面，玩家会看到下屏左上方多出一个“NEXT DAY”选项，只要点击便能直接触发接下来的主线剧情，如果将关键任务和普通任务全部做完，主线剧情也会自动发生。



▲只完成关键任务就选择NEXT DAY后，同期的普通任务会消失，无法再从塞克斯这里接到。不过之后只要打开菜单选择“ホログラムミッション”，就可以挑战之前所有错过的或已完成的任务。急着看剧情的玩家最初可以只做关键任务，事后再回过头来做普通任务。

任务完成度

任务开始后，玩家会发现下屏最下方有一条槽，这条槽显示着目前任务的完成度，当玩家根据任务的要求消灭敌人、调查场景或是收集物品时，任务槽便会增加。任务槽上有一个白条，当槽增长至白条所在的位置时，就表示玩家已经达到了任务指定的要求，可以返回了。不过若我们能够继续努力让槽的完成度增长为100%的话，任务结束时能获得更好的报酬。

报酬槽

选择任务时下屏上方会显示一条“报酬槽”，随着玩家完成任务报酬槽会增长，在槽增长至一定程度的状态下完成任务的话，任务报酬也会翻倍。



暗之回廊



每次任务的起始点都会有一个黑色的圆阵，名为暗之回廊。只要玩家达成了任务目标，画面上就会出现提示称可以利用暗之回廊了，此时玩家回到暗之回廊那，踩上去并选择“はい”任务才会结束。

试炼任务

游戏进行到某个阶段后玩家便可以在菜单中选择“试炼任务（トライアルミッション）”，玩家在故事模式执行任务时获得“试炼之证”后试炼任务的数量就会增加。与一般的任务不同，试炼任务设有各种各样的限制条件，如“禁止使用回复魔法”、“尽可能少使用跳跃”等等，以优秀的表现完成试炼任务的话可以得到徽章，用来换取各种奖品。



任务模式





▲任务模式中玩家死亡一次画面上就会出现一个红叉，达到一定死亡次数后任务就会失败。

本作的卖点之一，玩家在这个模式中即可与好友一起挑战任务，也可以一人独自战斗。完成任务时电脑会根据玩家们的具体表现进行排名，成绩优秀的玩家可以获得奖杯，游戏中有许多优秀道具需要通过收集奖杯来获得。

这里最初只有一些基本任务可选，若想要增加任务模式中的任务，就必须先在故事模式中收集一种名为"共斗之证"的物品。故事模式的大部分任务中都会出现共斗之证，只要玩家在执行任务时发现并得到它，任务模式中可选的任务就会增加。

任务模式一开始玩家就能使用除席恩以外的Ⅹ Ⅲ其他所有成员，之后只要满足特定的条件，还可以选择索拉、利库以及米老鼠等人，他们的具体出现条件如下：

▲任务开始前选择"ミッションコンフィグ"玩家就能进行一些任务相关的设置，如"任务中禁止使用攻击魔法"、"禁止回复"等，从而增加游戏的乐趣。

席恩	DAY117后获得
利库	DAY172后获得
唐老鸭	DAY225后获得
高飞	DAY296后获得
米老鼠	完成全部任务，去商店购买"王様の归还"
索拉	全任务的完成度均为100%，去商店购买"ソラの目觉め"
二刀流罗克萨斯	通关后去商店购买武器面板ゼロギア，接着在这个连接面板中嵌入三个"アビリティユニット"面板，选人时选择罗克萨斯即可

阶级

随着游戏的推进，塞克斯会认同玩家的功绩，并提升玩家的阶级。阶级将直接影响玩家可以在任务模式中接到的任务，很多任务都设有阶级要求。

莫古利商店

从DAY26开始作为据点的大厅中就会出现一只穿着黑衣的莫古利，在这里，玩家可以利用打倒敌人时获得的"心灵点数"来换取面板，或是利用金钱购买各种素材进行合成。

与莫古利对话后会出现数个选项，由上到下依次是购买、贩卖、合成、奖品以及离开。选择当中的"奖品"后，我们就可以利用在任务模式中获得的王冠或是训练模式中获得的徽章来换取各种奖品。



面板系统

本作非常重要的一个系统，无论是角色升级、技能习得还是装备的强化全都要通过装备面板来实现。面板的获取途径有很多，玩家可以通过购买、合成或是开宝箱等方法来获得。

打开菜单选择"パネルスロット"后我们便会进入面板配置界面，此时画面右边显示玩家目前拥有的面板，将面板嵌入左边的方格中角色就能获得相应的效果。左侧方格的数量可通过购买或完成任务来增加，方格越多玩家就能装备更多的面板，让角色获得更多的能力。

玩家会发现有很多面板都有外框，我



▶注意图中面板周围的线就是外框，即使是效果完全相同的连接面板，外框的形状也可能有所不同。

们称之为连接面板，连接面板名称的后面都带有数字，表示占用方格的数量。只要在连接面板的框中嵌入特定的面板，连接面板最初的能力就会发生变化。如先装上连接面板防御反弹（リフレクトガード）获得相应效果，接着再在连接面板的框内嵌入面板“全方位防御（ラウンドガードL）”，这样角色就可以防御从身后来的攻击了。部分名字后面带有“L”的面板无法单独使用，如刚刚提到的“全方位防御面板”，只能够放在特定的连接面板的框中。还有部分连接面板单独装上是没有任何效果的，如“魔法使用次数+2”，必须在框中嵌入魔法面板才能发挥效果。

最后要注意的是，在执行任务时玩家无法更改面板配置，这些准备工作需要在接受任务之前完成。

▲本作没有MP这个设定，魔法与道具一样，是根据对应面板的装备数量来决定使用次数的。

道具面板一览

名称	效果
ポーション	回复30%HP
ハイポーション	回复50%HP
メガポーション	同一张地图中的所有同伴HP回复40%
エーテル	魔法使用次数回复1次
ハイエーテル	魔法使用次数回复2次
メガエーテル	同一张地图中的所有同伴魔法使用次数回复1次
エリクサー	HP和魔法使用次数全回复
ラストエリクサー	同一张地图中的所有同伴HP和魔法使用次数全回复
オールキュア	异常状态回复
リミットカバー	使HP槽上黄色区域的长度得到回复

等级、背包面板一览

名称	效果
LVアップ	角色等级提升1
LV2プラス⑤	让LVアップ的效果变为“角色等级提升2”
LV2プラス⑥	让LVアップ的效果变为“角色等级提升2”
LV3プラス④	让LVアップ的效果变为“角色等级提升3”
LV4プラス③	让LVアップ的效果变为“角色等级提升4”
バックパック	可携带道具数量增加2
扩张バック	强化バックパック的效果

魔法、技能面板一览

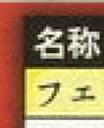
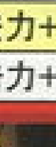
名称	效果
ファイア	初级火属性魔法，放出有跟踪性能的火球
ファイラ	中级火属性魔法，向正面放出火焰弹
ファイガ	高级火属性魔法，放出一接触就会爆炸的火球
ブリザド	初级冰属性魔法，放出有跟踪性能的冰
ブリザラ	中级冰属性魔法，在地面制造冷气
ブリザガ	高级冰属性魔法，放出一接触就会爆炸的冷气
サンダー	初级雷属性魔法，向正面放出雷电
サンダラ	中级雷属性魔法，大范围落雷
サンダガ	高级雷属性魔法，让雷电从敌人上方劈下
エアロ	初级风属性魔法，快速飞向敌人的风刃
エアロラ	中级风属性魔法，慢慢飞向敌人的风刃
エアロガ	高级风属性魔法，制造龙卷风
ケアル	初级回复魔法，回复玩家的HP
ケアルラ	中级回复魔法，一定时间内玩家HP徐徐回复
ケアルガ	高级回复魔法，制造回复空间，使同伴的HP也得到回复
魔法LV2プラス④	将魔法面板放入框内该魔法的等级会提升2级
魔法LV3プラス④	将魔法面板放入框内该魔法的等级会提升3级
魔法回数2プラス④	将魔法面板放入框内该魔法的使用次数增加2
魔法回数3プラス③	将魔法面板放入框内该魔法的使用次数增加3
魔法回数4プラス③	将魔法面板放入框内该魔法的使用次数增加4
ドッジロール	按十字键+Y键可进行翻滚回避
ドッジロール③	按十字键+Y键可进行翻滚回避
ドッジアップL	与ドッジロール连接，让ドッジロール的等级提升1
ドッジラッシュL	与ドッジロール连接，让ドッジロール附带将敌人撞飞的效果
リフレクトドッジL	与ドッジロール连接，ドッジロール附带防御反弹敌人攻击的效果
ドッジコンボL	与ドッジロール连接，ドッジロール后可立刻进行攻击
オートドッジL	角色有一定几率会自动躲避敌人的攻击
リフレクトガード②	按Y键可使用防御反弹



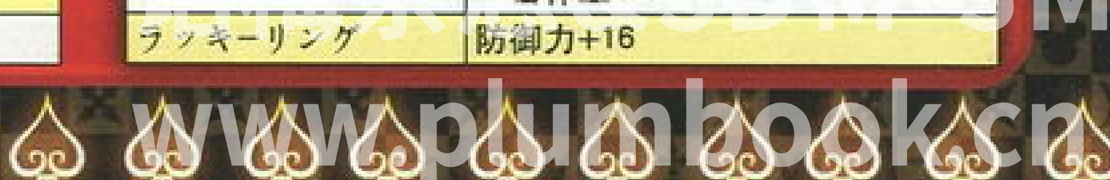
名称	效果
リフレクトガード④	按Y键可使用防御反弹
ガードアップL	与リフレクトガード连接，リフレクトガード的等级提升1
ジャストガードL	与リフレクトガード连接，防御时机准确的话角色不会出现硬直，可直接采取其他行动
ガードカウンターL	与リフレクトガード连接，防御后可马上使用强力反击
ガードバックL	与リフレクトガード连接，防御时后退的距离增加
スライドガードL	与リフレクトガード连接，防御时会自动前进
ガードエスケープL	与リフレクトガード连接，防御后可马上使用跳跃
ファイアガードL	与リフレクトガード连接，防御成功后一定几率使敌人陷入烧伤状态
ブリザドガードL	与リフレクトガード连接，防御成功后一定几率使敌人陷入冻结状态
サンダーガードL	与リフレクトガード连接，防御成功后一定几率使敌人陷入带电状态
エアロガードL	与リフレクトガード连接，防御成功后一定几率使敌人陷入飘舞状态
ガードボーナスL	与リフレクトガード连接，防御成功后一定几率出现HP球
ラウンドガードL	与リフレクトガード连接，可防住身后的攻击
オートガードL	与リフレクトガード连接，一定几率自动防御正面过来的攻击
エアリカバリー	被打飞时可按B键进行受身
エアリカバリー③	被打飞时可按B键进行受身
リカバリーアップL	与エアリカバリー连接，エアリカバリー的等级提升1
クイックリカバリーL	与エアリカバリー连接，被打飞时可马上按B键快速受身
エアリベンジL	与エアリカバリー连接，受身后可马上按A键反击
エアインパクトL	与エアリカバリー连接，受身时能撞开附近的敌人
エアスライド②	在空中按下B键可进行高速移动
エアスライド⑤	在空中按下B键可进行高速移动
エアアップL	与エアスライド连接，エアスライド的等级提升1
エアアタックL	与エアスライド连接，使エアスライド附带有撞开敌人的效果
スライドダッシュ	快速冲向锁定中的目标
スライドダッシュ③	快速冲向锁定中的目标
ダッシュアップL	与スライドダッシュ连接，スライドダッシュ的等级提升1
グライド③	空中按Y键可飞行
グライド⑤	空中按Y键可飞行
グライドアップL	与グライド连接，グライド的等级提升1
ホーミンググライドL	与グライド连接，自动朝锁定的目标飞去
グライドアタックL	与グライド连接，使グライド附带有撞开敌人的效果
ヘイスト	移动速度增加
ヘイスト③	移动速度增加
ヘイストアップL	与ヘイスト连接，ヘイスト的等级提升1
ハイジャンプ	跳跃高度增加
ハイジャンプ③	跳跃高度增加
ジャンプアップL	与ハイジャンプ连接，ハイジャンプ的等级提升1
レビテトL	与ハイジャンプ连接，在空中按下B键会缓缓落下
ドロー	将敌人掉落的HP、金钱或道具吸过来
ドロー③	将敌人掉落的HP、金钱或道具吸过来
ドローアップL	与ドロー连接，ドロー的等级提升1
リレイズ③	可复活一次
リレイズアップL	与リレイズ连接，リレイズ的等级提升1
リミットアップ	HP槽上的黄色区域扩大
リミットカット	强化极限技
ライブラ	可了解敌人当前的HP量
レンジアップ	可锁定远处的敌人
オートロックオン	攻击时自动锁定对手
アルテマウエポン	提升所有武器的威力

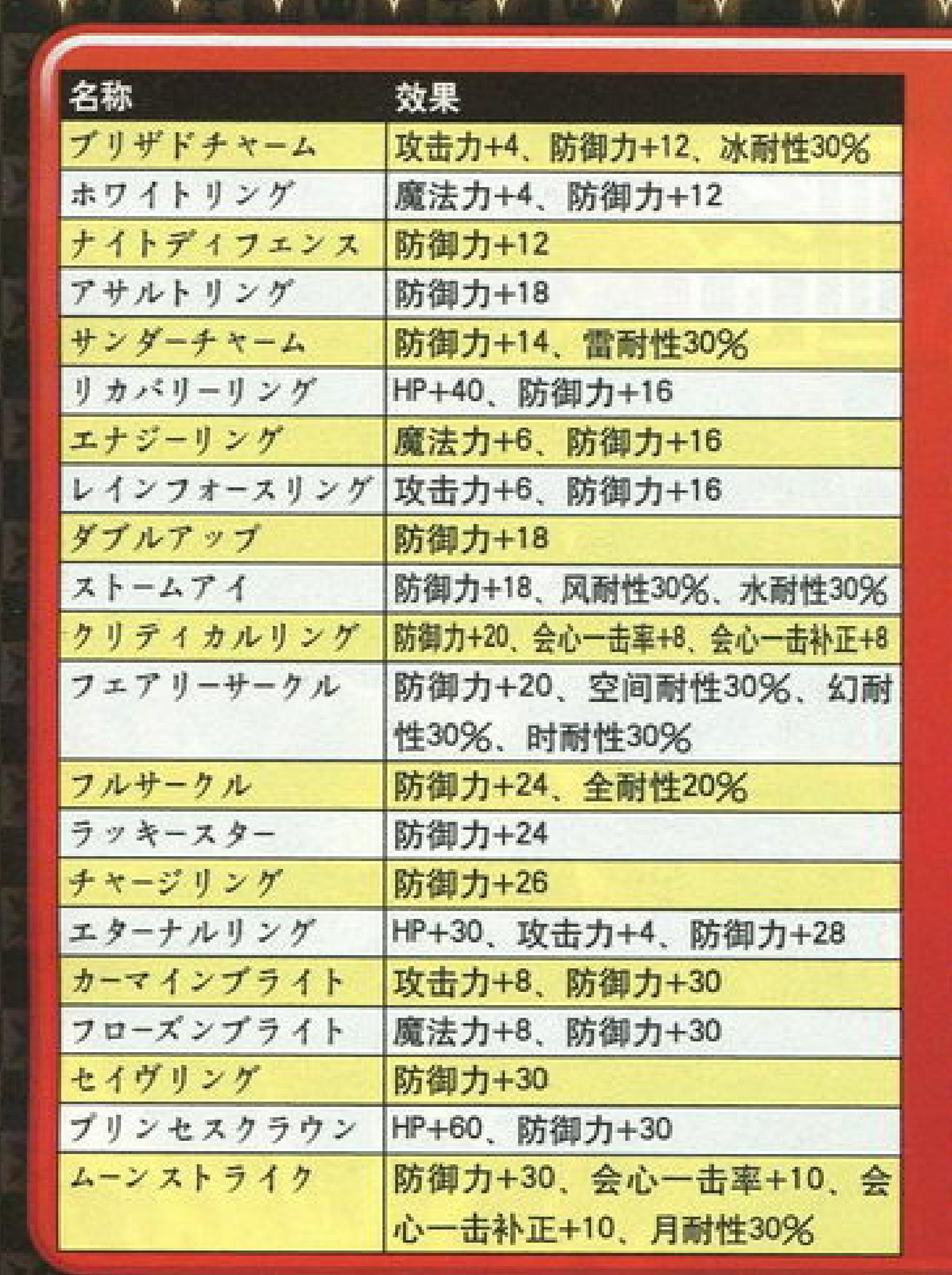
饰品面板一览

名称	效果
決意のしるし	HP+10、攻击力+1、魔法力+1、防御力+4
アッパーリング	防御力+8
マジックリング	魔法力+3、防御力+6
ソルジャーリング	攻击力+3、防御力+8
フェンサーリング	HP+20、防御力+8
ファイアチャーム	防御力+8、炎耐性30%
フラワーチャーム	HP+15、攻击力+2、防御力+10、花耐性30%
ストライクリング	防御力+10、会心一击率+5、会心一击补正+5
ラッキーリング	防御力+16





名称	效果
ブリザドチャーム	攻击力+4、防御力+12、冰耐性30%
ホワイトリング	魔法力+4、防御力+12
ナイトディフェンス	防御力+12
アサルトリング	防御力+18
サンダーチャーム	防御力+14、雷耐性30%
リカバリーリング	HP+40、防御力+16
エナジーリング	魔法力+6、防御力+16
レインフォースリング	攻击力+6、防御力+16
ダブルアップ	防御力+18
ストームアイ	防御力+18、风耐性30%、水耐性30%
クリティカルリング	防御力+20、会心一击率+8、会心一击补正+8
フェアリーサークル	防御力+20、空间耐性30%、幻耐性30%、时耐性30%
フルサークル	防御力+24、全耐性20%
ラッキースター	防御力+24
チャージリング	防御力+26
エターナルリング	HP+30、攻击力+4、防御力+28
カーマインブライト	攻击力+8、防御力+30
フローズンブライト	魔法力+8、防御力+30
セイヴリング	防御力+30
プリンセスクラウン	HP+60、防御力+30
ムーンストライク	防御力+30、会心一击率+10、会心一击补正+10、月耐性30%

名称	效果
プロテスリング	防御力+30
マイティクラウン	HP+80、防御力+30、全耐性10%
スリースターズ	防御力+30
ディープスカイ	魔法力+8、防御力+30
クリティカルサン	防御力+10、会心一击率+15、会心一击补正+20
エンペラークラウン	HP+100、防御力+10
カースオブウィッチ	攻击力+20、防御力+1
エクストリーム	HP变为1
时空のゆらめき	防御力+30、空间耐性100%
疾风のつばさ	防御力+30、风耐性100%
冰雪のほほえみ	防御力+30、冰耐性100%
大地のかなしみ	防御力+30、土耐性100%
梦幻のいざない	防御力+30、幻耐性100%
圆月のためいき	防御力+30、月耐性100%
红莲のなみだ	防御力+30、炎耐性100%
大海のうねり	防御力+30、水耐性100%
悠久のしじま	防御力+30、时耐性100%
圣花のうれい	防御力+30、花耐性100%
雷鸣のとどろき	防御力+30、雷耐性100%
光芒のこがれ	防御力+30、光耐性100%
虚无のかなた	防御力+30、无耐性100%

武器强化面板

名称	效果
アビリティユニットL	在武器连接面板中每放入一个可学会一个武器技能
パワーユニットL	放入武器连接面板中可提升武器攻击力
ガードユニットL	放入武器连接面板中可提升武器防御力
マジックユニットL	放入武器连接面板中可提升武器魔法力
センスユニットL	放入武器连接面板中可提升武器会心一击率和补正率

“《王国之心》系列”关键词

无心

无心是“《王国之心》系列”中出场率极高的敌人。当人心中的黑暗不断扩大，最终心完全被黑暗侵蚀之时，这颗心就会化作一种名为“无心”的怪物。无心会对人们心中的黑暗产生反应，通过不断夺取其他生物的心来增加同伴。它们智能较低，完全凭着本能行动。

键刃

外形酷似钥匙的传说中的武器，拥有与无心和无存战斗的力量。无心被键刃打倒后，那颗被黑暗侵蚀的心将得到解放。只有拥有一个坚强之心的人才有可能被键刃选为主人，被选中的人人们称其为“键刃勇者”。只有被选中的人才能使用键刃，一般人即使拿到了键刃，键刃也会自己返回主人身边。

无存

若一个人拥有很坚强的心，那么当这个人的心被黑暗侵蚀并变成无心之后，残留下来的肉体和灵魂就算没有心，依旧能像是拥有自我般行动着，人们称之为无存。无存是处于光明世界和黑暗世界之间的“夹层世界”，是一种不完全的存在。和黑色的无心不同，大部分的无存都是白色或银色，外形与人类非常接近，极少部分心极其坚强的人成为无存后能完全保留人类时的外貌，这些无存都是相当特别的，本作的主人公罗克萨斯所在的XIII机关就是一个由众多特别的无存们组成的组织。

流程攻略

DAY7 第十四位



今天是自己加入组织的第七天，塞克斯（サイクス）突然要求我从今天起写日记。虽然不知道他让我这么做有何用意，不过得知日记不用上交时我松了一口气，毕竟自己从没有写过这些东西。

今天组织加入了一位新成员，塞姆纳斯（ゼムナス）告诉大家这位新成员也是被“键刃”选中的人，那岂不是和我一样？看着这位刚加入的“十四号”，我的脑海中突然浮现出自己刚加入XIII机关时的景象，不过都是一些零零碎碎的记忆片段，不知为什么，前几天的事我记得都不是很清楚……

流程提示

一开始玩家可以熟悉一下移动操作，在大厅可以与塞克斯等人谈话，与红发的阿克塞尔（アクセル）对话并选择“……ああ”会发生主线剧情。

DAY8 奖励

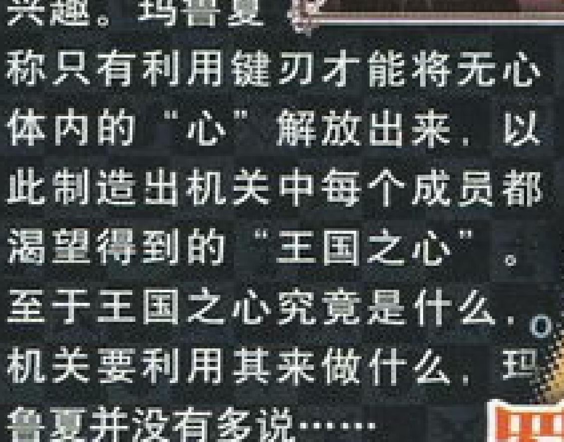
今天是自己首次执行任务，也许是不放心我一个人去，塞克斯要求阿克塞尔与我同行。在阿克塞尔的指导下任务很顺利完成了，回去之前他带我来到了黄昏镇的钟楼上，接着像变魔术一样突然拿出了两支冰棍，这难道是我初次完成任务的奖励？

看着美丽的黄昏镇我突然感到一丝彷徨，没有从前记忆的自己除了罗克萨斯（ロクサス）这个名字以及“十三”这个代号外一无所有，自己究竟是什么人？今后应该做什么好……

流程提示

与塞克斯对话选择“……ああ”接受演练任务。首先利用跳跃到达阿克塞尔所在的高台上，接着在地图上方找到一个宝箱，任务便完成了。

DAY9 无心者



在首次的实战任务中，玛鲁夏（マールーシャ）对我手上的键刃产生了很大的兴趣。玛鲁夏称只有利用键刃才能将无心体内的“心”解放出来，以此制造出机关中每个成员都渴望得到的“王国之心”。至于王国之心究竟是什么，机关要利用其来做什么，玛鲁夏并没有多说……

罗克萨斯

流程提示

与塞克斯对话选择“……ああ”，接着会有几场杂兵战，玩家可以利用R键来切换锁定目标，轻松解决后任务完成。

DAY10 无存者

和玛鲁夏不同，今天与我一起执行任务的塞克席恩（ゼクシオン）是个十分亲切的家伙，至少表面上是这样。因此，路上我试着从他那儿打听王国之心的事。

塞克席恩很耐心地回答了我的问题，原来所谓王国之心是无数“心”的汇集体，通过与王国之心融合机关的大家就能获得“心”，成为“完全”的存在……那么，现在没有“心”、被称作“无存”的我们究竟算是什么样的存在？

流程提示

只要消灭指定数量的无心便可完成任务，若将地图上出现的所有无心都消灭的话可以获得更好的报酬。

DAY11 键刃

流程提示

今天的实战任务中第一场战斗玩家只能使用魔法，接任务前需要先装上魔法面板。第一场战斗结束后就可以使用键刃了，将几个杂兵解决便可完成任务。注意地图上有不少宝箱别错过了。

DAY13 战斗的意义

这几天和大家一起执行任务学到了不少东西，除了各种战斗方法外，也稍微对组织的事有了一些了解。组织里有各种类型的人，温和的塞克席恩、孩子气的迪米克斯（デミックス）、坏心眼的拉克西努（ラクシーヌ）……大家都有一个共同的目标，那就是完成王国之心获得“心”，不过现在的我还无法理解“心”究竟是什么。总之，目前自己要做的就是专心执行任务解放更多的心，尽早完成王国之心……

流程提示

任务的目的是利用极限技消灭敌人。战斗一开始角色的HP就减至了可发动极限技的黄色位置，长按A键便可发动。

DAY14 朋友

从今天开始就能接受比较正式的任务，终于可以和那些无聊的演练任务说再见了。在黄昏镇执行任务时遇到了几个看上去和自己年龄相仿的孩子，看着几个孩子打打闹闹的场面，我不知为何感到有些羡慕。



任务结束后，同行的阿克塞尔再次带我来到了钟楼上吃冰棍。其实，由于刚加入组织没多久，再加上自己不爱多说话的性格，我和阿克塞尔根本没有说过多少话。当我向他问起为何总要带上自己时，阿克塞尔摆出一副理所当然的样子说：“因为我们是朋友啊。”

流程提示

现在开始可以自由选择任务，本篇流程攻略由于篇幅限制，只对关键任务进行解说。与拉克西努对话可以得到回复药，之后到塞克斯处接受任务“ハートを回収せよ”，消灭一定数量的杂兵即可。

DAY15 任务

流程提示

与マールーシャ、塞克席恩对话可获得补给。选择任务“サーヴィランスを讨伐せよ”，消灭一定数量的サーヴィランス让任务槽增长到指定程度即可完成任务。完成这件任务后与塞克斯对话，选择NEXT DAY，或是将剩下的两个普通任务完成便可进入DAY22。

DAY22 被留下的人

任务之后去钟楼上一起吃冰棍已经成了我和阿克塞尔的习惯，不过今天的阿克塞尔似乎有什么心事，一直闷闷不乐。阿克塞尔说他最近要前往一个名为“忘却之城”的地方执行任务，因此暂时没法和我一起行动了。由于要为任务提前做些准备，阿克塞尔将冰棍吃完就立即回去了。过了一会我也解决了自己的冰棍，还发现小木棍上写着“中了（あたり）。”这字是什么意思？明天去问问阿克塞尔吧。

流程提示

选择任务“ガーディアンを讨伐せよ”，任务开始后前往地下联络通路，在中央处打开开

关，接着再依次将下方房间和地图左侧楼梯旁的开关打开，这样左侧的路便可通行了。一路向前很快就会遇到BOSS，BOSS和其身边的杂兵都擅长远距离攻击，先清除掉杂兵再打BOSS会轻松不少。

DAY23 沉默的同行者



本来打算问问阿克塞尔小木棍上的字是什么意思，不过当我回去时他已经出发了。今天和我一起去执行任务的是刚加入组织不久的第十四位成员——席恩，这个人一直都没有把帽子放下来，任务中也是一言不发。

完成任务后我一个人跑到黄昏镇的钟楼上去吃冰棍，今天的冰棍味道似乎没有平时那么好……

流程提示

接受关键任务“ポイズンプラントを討伐せよ”，任务目标在地下联络通路那张地图最下方的位置，与其战斗时火属性魔法有特效，建议多准备几个。

DAY24 声

阿克塞尔还没回来，今天我的搭档仍是席恩。虽然和昨天一样我们几乎没有怎么交谈，不过回去的时候席恩主动开口喊了我的名字，我也回应了她。

今天买冰棍的时候向店里的老婆婆询问了木棍上的“中了”是什么意思，原来用那个可以免费换取一个冰棍。不过当时我已经买了一个，小木棍留到下次再用吧。

席恩

流程提示

本次的任务“ディザーターを討伐せよ”需要对付一群移动速度极快，且喜欢满地图乱窜的敌人，建议多准备些魔法，否则只依靠武器近距离攻击的话会非常辛苦。

DAY25 两把钥匙

由于经常一起执行任务，我和席恩的交谈渐渐多了起来，这个黑发女孩其实是个挺不错的人。今天完成任务后我依旧买了冰棍到钟楼上吃，不过这次并不是一个人，因为我将席恩也带了过去。对于我和阿克塞尔之间的友谊席恩表示十分羡慕，看来席恩也很希望拥有朋友，于是我提出等阿克塞尔回来后三人一起来这吃冰棍……

另外，那个写着“中了”的小木棍我还没有用掉，我打算等阿克塞尔回来后送给他。

流程提示

关键任务“ダークサイドを討伐せよ”中的BOSS是一个巨大无心。本战建议玩家装上防御技能，当BOSS放出白色光球对我们攻击时可以利用防御将球反弹回去，反弹回去的光球能给BOSS造成不小的伤害，利用这个很快就能将其消灭。

DAY26 消灭



据说前往忘却之城的几名成员中有人被“消灭”了，希望阿克塞尔能够平安无事。

这天我和席格巴尔（シグバール）一起去执行任务，中途却莫名其妙地晕倒了，更离谱的是自己之后竟然昏迷了二十多天，这究竟是怎么回事？另外，这篇日记是我醒来之后写的。

流程提示

与塞克斯对话后便能使用门口的莫古利商店了。接受任务“新たなワールドを調査せよ”可以前往《阿拉丁》的世界阿格拉巴，这是一件调查任务，我们要对大门、沙堆、店、木材、绳子、盘子以及开关等进行调查，注意第二张地图左侧的高台上有需要调查的物品，将地图中央的

箱子推到左侧，踩着箱子跳上高台。调查结束后回到最初的地方会发生剧情，剧情结束后进入地图右上侧的入口任务就完成了。

DAY50 怀念

醒来时发现身边有很多贝壳，数量和我昏迷的日数相同，是席恩每天来探望我时留下的……

昏迷的那段时间我做了一个很长的梦，梦中有一个穿着红色衣服、年龄看上去和我差不多的少年，他被关在一个奇怪的东西里。另外我还听到了一个女孩子的声音，那女孩说了一些难以理解的话。话说回来，那女孩的声音和席恩十分相似。

DAY51 等待的人



据说之前前往忘却之城的成员全灭了，那么阿克塞尔也……一想到这个我的胸口就会闷得有点喘不过气。做完任务后我仍然会跑到钟楼那独自一人吃着冰棍，席恩最近不知为何也没有来钟楼……阿克塞尔，你真的不会回来了吗？

对了，最近有件事让我很在意，这次从昏迷中醒来之后我的脑海中时常会浮现出陌生亦熟悉的影像，那绝对不是白日梦，这些影像究竟是什么？

流程提示

完成关键任务后还要再完成任意一件普通任务才能选择NEXT DAY。关键任务“ファイアプラントを讨伐せよ”的任务目标ファイアプラント可以用冰属性魔法轻松秒杀。执行任务时玩家会遇到名为“バリアマスター”的敌人，它的魔法能让其它敌人获得无敌效果，需优先消灭。

DAY71 再会

阿克塞尔回来了！不是做梦，那家伙真的回来了。看到我激动得连话都说不清，阿克塞尔笑着说以他的实力是不会轻易被消灭的。虽然他说得很轻松，但我知道阿克塞尔在忘却之城一定遇到了不少麻烦事，从他疲惫的笑容便可看出……

阿克塞尔并没有马上回根据地，而是先与我一起去了“老地方”，说是在向上级报告前想要稍微休息一会。吃冰棍的时候我将席恩的事告诉了他，阿克塞尔平安回来了，今后我们可以三人一起来这里了。

流程提示

本次的关键任务“シャドウブロックを破坏せよ”十分简单，玩家只需要将遍布在地图各处的黑色圆形物破坏即可。它们既不会移动也不会进攻，而且体积大，很容易找到。有几个目标物在比较高的地方，需要用魔法来破坏。

DAY72 变化

总觉得从忘却之城归来后的阿克塞尔有点变了，是我的心理作用吗？任务之后与阿克塞尔去了钟楼，席恩今天仍然没有出现。

流程提示

接受任务“ハートを回収せよ”。一开始要跟踪ピート，ピート正前方的红色区域是它的视线范围，罗克萨斯正前方的蓝色区域是罗克萨斯的视线范围。玩家要一直跟着ピート，在保证不进入其视线范围的情况下让ピート一直处于罗克萨斯的视线范围内，失败的话可以反复挑战。跟着ピート来到魔法洞窟后，先将地图中的木箱推到入口处的石雕旁，踩着木箱和石雕跳到高台上并启动开关，深处的大门便会打开。接着再将木箱和入口旁一个可推动的石雕一起推向深处，利用它们跳上高台。之后一路将杂兵全部清理掉便可完成任务。

DAY73 约定



已经连续十天没有见到席恩了，怎么找也找不到她，明明说好要三个人一起吃冰棍的，这个约定什么时候才能实现。

流程提示

本次的任务是“サージェントを讨伐せよ”，任务地点是《美女与野兽》的世界。任务

开始后向前直走来到庭园，接着将庭园中的几座雕像推到它们附近的圆形台座中，左上角便会出现一个出入口。一路前进，途中将见到的开关全部打开，来到上图所显示的位置时从墙缝跳下去，之后就会遇到任务目标，将其消灭即可。

DAY74 另一位朋友

阿克塞尔

今天我和阿克塞尔在黄昏镇遇到了席恩。席恩告诉我们她不敢回组织，原因是她执行任务的时候突然发现自己不能使用键刃了。不能使用键刃就代表无法从无心那解放心，这样一来对于急切想要制造出王国之心的组织来说席恩就失去了利用价值。为了让席恩能继续留在组织里，我和阿克塞尔经商量决定，从今以后席恩只和我一起执行任务，因为我可以使用键刃战斗，这样一来席恩无法使用键刃的事就不会被组织的其他人发现了。

流程提示

与迪米克斯交谈他会让玩家去合成一个ハイポーション，材料是两个ポーション，合成后再找迪米克斯可以获得素材コンボアーツ。任务“シオンを搜索せよ”开始后依次前往空地→地下联络通路最下方的房间→空地触发剧情，接着回到暗之回廊所在的起始点，从左侧的入口来到“高架下”并调查入口旁的铁桶，发现一张地图后回到地下联络通路最下方的房间，与少年ピンツ交谈，对方会提出几个问题，回答时依次选择“驿前广场”→“アイス大量入荷”→“1两”后能从少年那得到情报。前往トラム广场，从广场右侧的出入口来到树林，地图左下侧有一棵不断掉落树叶的大树，攻击这棵树会发生剧情，之后一路前进来到大屋前会发生战斗，胜利后任务完成。

DAY75 亲友



最近的任务都是和席恩一起执行的，组织的其他人虽然有抱怨说两个人执行一件任务太浪费人力，不过在阿克塞尔的帮忙下塞克斯还是勉强同意了，希望不要引起其他人的怀疑。

我和席恩去了一趟阿格拉巴，在那里我们遇到了蓝色的精灵以及飞毯，这个世上奇怪的东西还真是多。那个毯子一见到我就粘了上来，就像看到了老朋友似的。和精灵交谈的过程中听到了“亲友”这个陌生的词，回去后阿克塞尔告诉我“亲友”与“朋友”相比似乎要高一个等级，不过由于他也没有亲友所以不知道具体是什么样的。

说起来，在阿格拉巴执行任务时脑海中又浮现出了那名红衣少年的影像，旁边还有两只姑且算是鸭子和狗的生物，他以前也去过那里吗？

流程提示

接受任务“沙漠の中の洞窟を调查せよ”后自动前往《阿拉丁》的世界，按照之前跟踪ピート的路线前往魔法洞窟，进入大广间后调查右侧墙壁上的裂缝，以及上方的一块石板。进入魔法洞窟的“柱の间”启动地图右上方的开关，接着利用房间里的柱子跳到右上方的高台上，对着高台上的立方体攻击可将其点燃。接着跳到房间左侧的高台上，一路前进会来到“奈落の间”，从正前方跳下会来到大广间的高台上，用普通攻击将眼前的立方体点燃，接着再次回到奈落の间，从右侧跳下会发现第三个立方体，将其点燃房间内会出现新的道路。启动奈落の间左侧的铁门开关，接着以最快的速度通过刚出现的那条新路，慢了的话路尽头的门会关上，这样玩家又需要回去重新启动铁门开关。在最深处的房间内调查石像，接着会与ピート进行战斗，胜利后任务完成。

第二个关键任务是“ビーストキャッスルを调查せよ”。一开始玩家会出现在エントランスホール2楼，先调查木箱和上方的彩色玻璃，然后从墙上的裂缝跳到エントランスホール1楼，从楼梯上去进入左侧的房间触发剧情。接着前往庭园，调查右上方的脚印、右下方的面包屑，以及左上方的雕像。之后回到エントランスホール1楼，调查右边的门、左下方墙上的爪痕以及左上方墙上的污迹。调查结束后上楼梯往左走，会遇到巡逻的蜡烛，蜡烛前方的红色区域是它的视线范围，玩家要在不被其发现的情况下进入深处的

房间，在房间内调查地图下方的爪痕、中央的脚印以及最上方的大门后任务便完成了。

两个关键任务完成后若不想做普通任务，与塞克斯交谈选择NEXT DAY可直接进入DAY94。

DAY94 心

塞姆纳斯召集了所有成员，让众人看到了悬挂在空中已经开始成形的“王国之心”，那东西看上去真像月亮。说实话我现在还没彻底理解心的含义，阿克塞尔说不理解是因为我们还没有获得心，如果得到了一定能懂得很多东西，真的是那样吗？

流程提示

接受关键任务“ネオシャドウを讨伐せよ”，出门后从左侧进入仓库会发生强制战斗，获胜后进入高台上的门，一路前进就会遇到任务目标。

DAY95 无存

今天和阿克塞尔、席恩一起吃冰棍时聊了一些关于组织成员的事，阿克塞尔说成员的人大部分都拥有人类时的记忆，和一般的无存不同。不过我和席恩并没有记忆……真想知道人类的我是个什么样的人。

席恩仍然无法使用键刃，这段时期一直都和我一起执行任务，再这样下去组织的人就要开始怀疑了，必须想想办法。

流程提示

关键任务“ハートを回收せよ”没什么特别要说的，不断打倒无心让任务槽增长即可。

DAY96 席恩的键刃



塞克斯一早将我和席恩叫了过去，他表示组织现在人手不足，明天起将不再允许我和席恩两人一起执行任务，这下可糟糕了。今天执行任务时我将自己的键刃借给了席恩，希望她能借此找回召唤键刃时的感觉。

我的苦心并没有白费，席恩在任务时终于成功将自己的键刃召唤出，我和阿克塞尔都为她感到高兴。席恩激动地表示如果没有我和阿克塞尔的帮助她不一定能重新使用键刃，被感谢的时候阿克塞尔那家伙竟然还害羞了，真有意思。

最后我们三人又跑到了钟楼上，为表示感谢，今天的冰棍是席恩请客。吃着冰棍时我突然想，今后我们三人如果每天都能在一起那该有多好……

流程提示

接受任务“マッドブルを讨伐せよ”，路只有一条，一路前进很快就会遇到任务目标。由于罗克萨斯将键刃借给了席恩，玩家本次任务中只能使用木棍战斗。木棍的攻击力以及攻击范围都十分糟糕，建议多带些魔法。

DAY97 始动

每天做完任务三人一起吃冰棍，然后聊聊天，这已经成为了我每天最愉快的时光，不知道阿克塞尔和席恩是不是这样想的。说起来，组织其他成员完成任务后一般都会去做些什么呢？

流程提示

关键任务为“谜の大型ハートレスを讨伐せよ”。任务开始后向城门前进，出城门就会遇到大型BOSS。BOSS平时在地面上游动时我们可以尽情攻击，当它遭受到一定程度攻击后会潜入沙中，再次浮上来时会使用沙子攻击，左右移动即可躲开。地图上有许多大石块，当BOSS使用沙子攻击后会向玩家撞过来，此时我们只要跳到石块上BOSS就会一头撞上去，并昏迷一段时间。当BOSS的HP减到一半左右时会离开沙子浮在空中，此时它的周围有强风，我们无法靠近。接着BOSS会扔下许多小方块，经过一段时间后这些方块会自爆，不过在它们爆炸之前我们可以利用普通攻击将其打回去对BOSS造成伤害。

DAY117 秘密

今天席恩和阿克塞尔一起去执行任务，而我的搭档则是席格巴尔，说实话我不太擅长和这个人相处，很容易被他牵着鼻子走。任务途中席格巴尔和我聊了起来，他说我和席恩是非常特别的

无存……特别？是因为可以使用键刃吗？

我们这次任务要做的是调查斗技场，调查的途中我的脑海中再次浮现出红衣少年的影像，最近这种现象越来越频繁了，这个少年到底是谁？和我到底有什么关系……

流程提示

"新たなワールドを调查せよ"是一件调查任务。一开始会有一场强制战斗，将杂兵都消灭后在"コロシアム前"调查两座巨大的像、墙上的四张排名表、地图下方的大门以及右侧的墙壁，接着进入ロビー，调查台座以及墙上的奖杯。之后与フィル对话接受训练，将不断出现的木桶破坏即可，训练结束后再次调查墙上的奖杯，最后出门再次调查门口的两座像即可完成任务。

DAY118 无聊



一早到大厅集合时发现一个人也没有，墙上贴着一张纸写着"今日休息"。休息？在这么繁忙的时期，这刮的是什么风？

突然说要休息，我一时竟不知该做些什么。阿克塞尔说只要做自己想做的事就可以了，思考了半天，我还是决定去黄昏镇的钟楼那买冰棍吃……

去黄昏镇的路上认识了三个和我年龄相仿的人，还被邀请加入他们的游戏。每次来黄昏镇时都看到他们在玩耍，难道不需要做别的事吗？阿克塞尔告诉我这些人正在放暑假，暑假是一种长达三十天的休假……这也太长了，如果是我的话只要有七天就满足了。

明天起又要重新投入紧张的任务之中，阿克塞尔似乎又被派去执行什么麻烦的任务，问他是什么任务时他竟神秘兮兮地说那是机密。

流程提示

这一天只需要玩一个迷你游戏，玩法是操纵罗克萨斯不断对球进行攻击不让球落地即可。

DAY119 遂行

阿克塞尔离开后钟楼上又只剩下我和席恩两人了……

今天和萨尔丁（ザルディン）一起调查了野兽居住的城堡，在野兽的房间内我们发现了一朵玫瑰，野兽似乎很珍惜它。萨尔丁告诉我越是重要的东西就越容易变成弱点，不过我并没能理解他所说的话，因为我从没有拥有过什么重要的东西……

流程提示

关键任务有两件，分别是"城の主について调查せよ"和"ハートを回收せよ"。第一件任务是调查《美女与野兽》世界的野兽城堡，一开始玩家会出现在エントランスホール，先调查左右两侧的门，以及柱子上的爪痕。接着前往庭园，调查右上方的脚印、左边破裂的地板和下方的大门。回到エントランスホール，从楼梯上去向右走来到"东の栋"，调查这里的沙发和门。然后回到楼梯处，这一次向上走前往"ダンスのホール"，调查正上方的门以及中央的地毯。调查结束后再次回到楼梯处，向左走来到"西のホール"一路上调查打扫用具、脚印、墙边的石像，最后再调查深处的大门任务便完成了。

接受任务"ハートを回收せよ"后一开始就有一场强制战斗，接着进入斗技场有一场BOSS战，BOSS行动缓慢，当它准备攻击时会先停止移动愣一下，只要注意及时闪躲即可。之后与フィル交谈参加训练，消灭足够的敌人让任务槽增长至一定程度便可完成任务。

DAY149 各自的想法

今天我一个人去了新的世界执行任务，那是一个阴森古怪的地方，到处都有会动的南瓜和骷髅。当我准备返回的时候遇到了三个戴面具的小鬼，还被他们拿奇怪的东西砸到了脸……

之后去了一趟钟楼，发现阿克塞尔已经完成他的任务归来了，不过席恩却迟迟未出现，执行任务时遇到什么麻烦了吗？

流程提示

"ハートを回收せよ"的任务目标是消灭一定量的杂兵让任务槽增长至一定程度，地图上有许多南瓜炸弹，对其攻击便可使其爆炸，利用这些炸弹可以轻松秒杀敌人。

DAY150 恐惧

昨天席恩最终也没有来钟楼，回去后发现她正在向塞克斯祈求什么，不过塞克斯并没有答应席恩，还留下了一句"你终究是个失败作品"……究竟出了什么事？

任务结束后我和阿克塞尔聊起了任务中遇到的那头野兽，野兽似乎很害怕会失去那朵玫瑰。阿克塞尔说没有“心”的我们是不会因有可能失去重要的东西而感到害怕的，因为我们根本就不知道何谓“重要”和“害怕”。不过这一次我没有赞成阿克塞尔的话，因为我曾经想象过未来无法和阿克塞尔、席恩在一起的情景，当时我确确实实感受到了“恐惧”。

流程提示

接受任务“大型ハートレスを讨伐せよ”。一路前进来到ダンスホール会发生强制战斗，接着离开房间，进入楼梯左侧的入口便会遇到任务目标，是我们曾经在DAY25遇到过的大型无心，攻击方式和之前没太大差别，光站在远处利用防御反弹BOSS发出的光球即可轻松将其解决。

DAY151 苦恼

席恩最近一直显得很沮丧，在钟楼上聊天时她说自己前段时间执行任务时遇到了一个假扮成机关成员的白发男子，而且还在战斗中输给了对方，所以才会遭到塞克斯的谴责。

席恩突然问我们现在做的一切到底是为了什么，我很理所当然地回答她是为了“心”，不过她似乎并不满意这个答案。聊天时我无意中提到了席格巴尔的那句“罗克萨斯和席恩都是特别的无存”，席恩听了后说了句“你与我是完全不同的”，便离开了钟楼。

流程提示

任务“アヴァランチを讨伐せよ”一开始要先搜集徽章。最初的驿前广场有两个，地下联络通路中有五个，地下联络通路下方的房间有三个，高架下一个。收齐之后前往广场会发生BOSS战，火属性魔法对其相当有效。

DAY152 开关



席恩似乎在生我的气，不过我完全不知道自己做了什么惹她生气的事，阿克塞尔笑着说女孩子是很难懂的。难道我无意间说了什么不该说的话吗？

最近这几天都见不到席恩，阿克塞尔也因为忙的关系没怎么来钟楼，每天只有我一人在这吃冰棍……好久没有见到写有“中了”的小木棍了，明明吃了这么多。

流程提示

关键任务有三个，任务名都是“ハートを回收せよ”，内容也一样，消灭敌人将任务槽蓄到一定程度即可。第一个的任务地点是万圣节镇，一路前进，来到墓地时将地上的骨头捡起来交给门口的幽灵犬，它会指出敌人所在的地点。广场上的冰块型敌人可用火属性魔法或是地上的南瓜轻松解决。

第二个任务的执行地点是奥林匹斯斗技场。先将斗技场门口的敌人清理干净，接着进入斗技场与フィル交谈参加战斗训练，消灭足够的敌人即可离开。

第三个任务要前往《爱丽丝梦游仙境》的世界。一开始要先消灭三批敌人，三批分别位于地图左下方、中央的桌子，以及右上角的壁炉上。接着调查左方一个会动的椅子便会发生BOSS战，BOSS会使用隐身，我们可以通过下屏地图上的圆形标志来确认BOSS的位置。每一轮攻击结束后BOSS基本都会使用旋转攻击，注意回避或防御，千万不要贪刀。打倒BOSS后喝桌子上的药，之后便可返回。

DAY171 爱

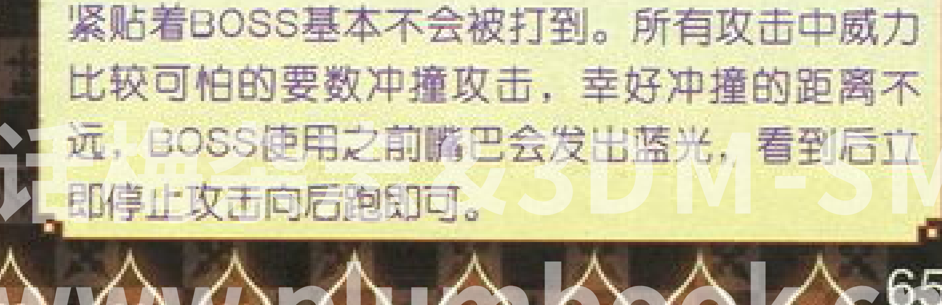
今天执行任务时又遇到了野兽，它的身旁还有一位人类女性。同行的萨尔丁告诉我那两人之间有着一种名为“爱”的特殊感情。

在钟楼上吃冰棍时我向阿克塞尔询问何谓爱，听了我的问题阿克塞尔露出了古怪的表情……他告诉我那是人类才有的特殊感情，只有等我们得到“心”时才会明白。

塞克斯

流程提示

接受“谜の大型ハートレスを讨伐せよ”。任务开始后一直向前走，很快就会遇到BOSS。BOSS的HP相当高，攻击威力亦不低。锤子攻击和滚球攻击只要看准时机使用防御即可，BOSS使用大炮时我们只要紧贴着BOSS基本不会被打到。所有攻击中威力比较可怕的要数冲撞攻击，幸好冲撞的距离不远，BOSS使用之前嘴巴会发出蓝光，看到后立即停止攻击向后跑即可。



DAY172 波浪之声

席恩昏倒了，原因不明。当我去看望她时她就像是睡着了一样，不过怎么叫也叫不醒，说起来，我也曾经莫名昏迷过一段时间呢。临走前我将席恩给我的贝壳放在了她的床边，祈求她能早日醒来。

我丢下任务先去探望席恩这件事引起了塞克斯的不满，和其他人不一样，塞克斯似乎很讨厌席恩，之前也骂席恩是什么失败品。总觉得，塞克斯似乎知道席恩身上的某些秘密。

流程提示

接受任务“ピンクコンチェルトを讨伐せよ”，一路前进来到ハスの森，调查路边的花，任务目标ピンクコンチェルト便会出现，一共有四朵。全部消灭后原路返回来到“女王の城”，左方的墙上挂着一个鸟笼，用普通攻击将其打下来最后一个任务目标便会出现。

DAY173 谎言

在席恩昏迷的这段期间，我要连她的份一起努力。阿克塞尔说他问过塞克斯，可塞克斯也不知道席恩为什么会这样。如果席恩能够醒来，塞克斯表示今后不会继续针对她或骂她是废物——阿克塞尔是这么说的，真希望席恩快点睁开双眼。

流程提示

接受“ハートを回收せよ”，任务开始后来到墓地，利用地上的南瓜炸弹将地图四个角落的烛台点燃，这样最上方的棺材就会打开。进入棺材来到另一张地图，继续利用南瓜炸弹点燃这里的烛台，左上侧屋子的门就会打开，进去后要与三个小鬼战斗，他们会不断扔出定时炸弹，注意回避的同时可以利用地面上的南瓜炸弹重创他们。胜利后将地上的骨头捡起来给一旁的幽灵狗，在它的帮助下找到敌人并消灭即可。

DAY174 奋起

今天去梦幻岛的时候遇到了一只会飞的小妖精，她似乎有什么事



希望我帮忙，并赐予了我飞行能力。不过做与任务无关的事之后一定会被塞克斯骂的，最终我没有去理会妖精的请求。在天空中飞翔还是第一次，可是我却有一种非常怀念的感觉……

流程提示

接受关键任务“ウェイブクレストを讨伐せよ”后会来到《小飞侠》的世界。一路前进，发生一段剧情后能获得飞行能力。接着调查地图上的几个坑，目标ウェイブクレスト便会出现。

DAY193 记忆

席恩终于醒了，和我上次一样，她也昏迷了二十多天。今天的任务由我、阿克塞尔和席恩三人一起执行，不过途中席恩又一次昏倒了，看来她还没有彻底康复。回去后塞克斯看到昏迷的席恩又开始出言讽刺，说她是个没用的废物，塞克斯真是让人讨厌的家伙。

流程提示

本次的任务“2体の大型ハートレスを讨伐せよ”中阿克塞尔和席恩会一起加入战斗。任务目标分别在驿前广场和空き地，第一个敌人有阿克塞尔和席恩帮忙，全力围攻即可。第二个敌人需要玩家独自对付，对方的攻击威力非常可怕，两次攻击差不多就能解决我们，其攻击方式基本都是激光扫射，建议平时紧贴着对手，发现它要使用激光时立刻跑到其身后，在对手背后基本不用担心会被打到。

DAY194 回来的日子

席恩最近的身体状况似乎很不好，她这个样子还坚持要参加任务，实在让人放不下心。这几天大家都很忙，三人聚在一起的机会渐渐变少了，不知道那两个家伙会不会感到寂寞。

我最近一直想问问席恩，经过那次昏倒后脑海中会不会偶尔浮现出什么影像，可惜一直没找到机会。

流程提示

接受任务“コマンダーを讨伐せよ”。一路前进来到女王の城，剧情结束后前往“白いバラの迷路庭园”，注意在这张地图上有许多巡逻的扑克兵，不要进入他们的视线范围，我们可从下



屏的地图确认扑克兵们的具体所在位置。一边前进一边消灭途中出现的任务目标コマンダー，将地图上所有的コマンダー消灭任务就完成了。

另外还有一个关键任务为“フライングアーツを讨伐せよ”。任务开始后调查地面上的坑，找出三只フライングアーツ并消灭即可。

DAY224 异变

过了这么多天席恩看起来状况依旧不好，经常心不在焉，今天还差一点从钟楼上摔下去，若不是我及时拉住她的话后果真是不堪设想。阿克塞尔提议下次若有休假的话三人一起去海边，听上去似乎很不错。

流程提示

接受任务“正体不明の大型ハートレスを讨伐する”，开始后先进入斗技场与フィル交谈参加大会，接着要连续进行五场战斗，在第五场战斗中将对手的HP减至一半时BOSS便会出现。BOSS受到一定程度的攻击后会将自己分解，建议先将行动速度较快的手部破坏，接着破坏脚，最后只留下身子就没有什么威胁了。由于本次要连续进行多次战斗，因此建议玩家多准备些回复药以及魔法。

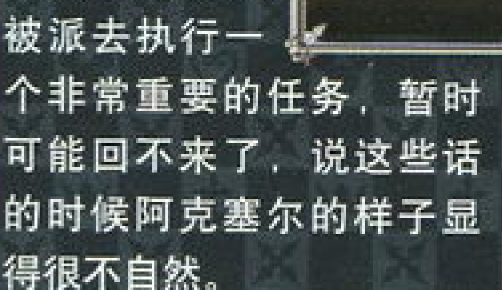
DAY225 寂静

席恩最近越来越奇怪了，是不是遇到了什么不开心的事？阿克塞尔一定也发现了席恩的异常，不过当我问起席恩的事时他却总是敷衍我，可能是不想让我担心吧。

流程提示

接受任务“キャリーゴーストを讨伐せよ”，一路前进并通过棺材来到墓地深处时会发生强制战斗，敌人数量极多。战斗结束后进入左上方的入口，利用南瓜炸弹点燃四个角落里的烛台会出现一个新的入口，利用这个入口可前往“集合墓地2”，在这里调查气球就会发现任务目标。

DAY255 漫长的一天



任务之后和阿克塞尔两人在钟楼上吃了冰棍。席恩迟迟未出现，阿克塞尔说她被派去执行一个非常重要的任务，暂时可能回不来了，说这些话的时候阿克塞尔的样子显得很不自然。

这段时间我一直都只关心席恩，却忽略了阿克塞尔，现在仔细想想，阿克塞尔最近的表现有点奇怪……

席格巴尔

流程提示

接受任务”ネクストシャドウを讨伐せよ”。前往女王の城会发生剧情，接着前往“赤いバラの庭园”，一边避开巡逻扑克兵一边寻找地面上宝石状的开关，一共有四个。四个开关全部调查过后回到最初的“不思议な部屋”会遇到任务目标，这个敌人经常会潜入地面中，当它浮出来的时候会使用威力不俗的冲击波，看它潜入地面时立刻做好回避准备。



DAY256 报告

今天塞姆纳斯召集了所有成员并告诉我们一个坏消息——席恩擅自脱离了组织。听了这个消息，除了我以外其他人都显得很平静，包括阿克塞尔……塞克斯禁止我们去找席恩，违反命令者将遭到处罚。席恩你究竟遇到了什么？为什么要离开？

流程提示

接受任务“街の异变を调查、解决せよ”，前往“ギロチン广场”和“月の见える丘”进行两场强制战斗。接着进入“月の见える丘”地图左侧的入口来到吊桥，进入桥下的水道会遇到BOSS。BOSS本体攻击威力十分可怕，直接冲上去太危险，建议将周围的杂兵都清除掉，这样BOSS就会陷入昏迷，给我们制造了安全的进攻机会。BOSS清醒后又会出现杂兵，再次清光杂兵BOSS又会昏迷，反复三四次左右便可将其解决。

DAY257 空虚

想和阿克塞尔谈谈席恩的事，可阿克塞尔就像是刻意避开我一样，总是找不到机会和他说话。我现在该怎么办……

萨尔丁

DAY276 混乱

席恩离开组织已经有二十天了，不知现在她怎么样。今天，我好像是去了一趟海边，问我为什么要加上“好像”？因为今天一整天自己的意识都非常模糊，脑海中还不断闪现出各种奇怪的影像，连我都不能确定自己究竟去没去海边……

今天和阿克塞尔聊了很多事，提到海的时候我们都想起了席恩，因为我们曾经约好要一起去海边玩，就现在这个状况要实现似乎是不可能了。离开钟楼前阿克塞尔向我提议，明天开始两人一起去寻找席恩的下落……

DAY277 搜索

去了很多地方搜索，可都没有发现席恩的踪影，席恩你究竟在哪？为什么要离开？不管怎么样，希望你平安无事。

流程提示



接受任务“谜の大型ハートレスを讨伐せよ”后直接前往“不思议な部屋”便能遇到任务目标。本次的敌人一共有两名，这里要注意的是我们如果仅打败其中一只，接着没能立刻消灭另一只，倒下的那一只经过一段时间就会复活。因此建议将两名敌人的HP都减至最后一点，最后一口气同时将它们打倒。

DAY296 告白

今天的搜索依旧没有进展，我已经将席恩有可能会去的地方都找遍了。当我以为无计可施时，阿克塞尔突然提起了忘却之城，那儿似乎是席恩出生的地方。席恩一直很在意自己的身世，也许她会去忘却之城寻找自己身世的线索……明天去忘却之城看一看吧。

流程提示

关键任务“大会のハートレスを讨伐せよ”开始后前往奥林匹斯斗技场，与フィル交谈参加

大会，连续进行五场战斗后任务就完成了。注意第二场战斗敌人会站在很高的位置，我们可以通过将地上的木桶打上去，对它们造成伤害。

DAY297 接触

塞克斯得到消息，有一名伪装成机关成员的神秘人物出现在忘却之城。我和阿克塞尔被派往忘却之城捉拿假冒者，原本以为可以顺便到那儿寻找席恩，可当我踏进城的一瞬间头却突然剧烈疼痛起来，最终失去意识。

醒来后发现阿克塞尔把我带回了黄昏镇，就在我准备再次前往忘却之城时，发现不远处站着两名穿着我们组织服装的人物。虽然他们都用帽子将脸遮住，但不知为什么其中一人我能确信就是席恩。可没等我开口，两人就失去了踪影……

和席恩在一起的大概就是那名组织下令消灭的假冒者吧，席恩为什么要和那人一起行动？

流程提示

任务“伪机关员を搜索せよ”是非常简单的任务，玩家只要紧跟着那名黑衣人就可以了。若跟丢了还可以从下屏的地图确认对方的位置。

DAY298 龟裂

听了我们的报告后，塞克斯表示和假冒者一起行动的席恩已经成了背叛者。可我却不愿接受这个说法，席恩一定是有她的苦衷……

今天，我和阿克塞尔再次在黄昏镇里见到了席恩，面对苦心劝说的我席恩却拿起了武器，看来她真的不打算再回到组织了。见状，阿克塞尔趁席恩不注意时将她打晕，强行带了回去。



流程提示

这次的任务是“伪机关员を讨伐せよ”。一开始要面对大量的杂兵，接着前进一段路就会遇到黑衣人，一直跟着黑衣人直到触发剧情即可。

DAY299 索拉

席恩被关了起来，塞姆纳斯说只是让她休息一段时间，她依旧是组织的一份子……

塞姆纳斯和我谈话时提到了“索拉”这个名字，他说我和席恩是因索拉而有了联系，因索拉而出生……塞姆纳斯的话我完全听不懂，“索拉”是谁？

这两天见到阿克塞尔我都不愿主动开口打招呼，说实话我是在生气，因为他擅自对席恩使用了暴力。我们三人明明是朋友，当时一定还有其他更好的方法能带席恩回来，为何要选择暴力这最糟糕的做法。

流程提示



任务“シャドウブロックを破坏せよ”要做的是破坏巨大的黑色球状物。第一张地图“夜の海”中有三个，海贼船内有两个，船长室内有两个，只要破坏其中五个便可完成任务。

DAY300 停止

今天起席恩重新开始为组织工作。任务结束之后我们三人聚在了钟楼上，不过今天我们既没有买冰棍也没有聊天，只是静静地坐在一起。发生了这么多事，我根本不知该说些什么好，而他们两人也没有开口的意思……

最近脑海中浮现出奇怪影像的次数越来越频繁，有时候甚至做梦时也会看到。

流程提示

接受任务“テイルミラージュを讨伐せよ”。一开始先前往船长室触发剧情，接着回到“夜の海”根据地图上的提示前往地图左上方的一块岩石上，站在岩石上使用普通攻击可挖出一个木箱。之后回到出发点暗之回廊那就会遇到任务目标。

DAY301 没有人的地方

最近经常做些奇怪的梦，每天醒来后都觉得异常疲劳。本想找席恩或阿克塞尔谈谈，可去了钟楼之后发现除我之外谁也不在……

流程提示

流程提示：关键任务为“ハートレスを探し出し、讨伐せよ”。任务开始后向前走一点就会遇到BOSS。最初BOSS会慢悠悠地在天上飞，此时我们要攻击其尾部，攻击到一定程度后BOSS就会主动进攻使用冲撞和机枪攻击，专心左右回避即可。BOSS使用过机枪攻击后又会开始慢悠悠地飞，此时我们便可继续上前攻击其尾部，如此反复。成功将BOSS的尾巴砍断后BOSS会进入狂暴状态，并连续使用光球和机枪攻击，光球利用上下飞行可以轻松躲开，机枪攻击结束后BOSS会楞一会，是我们进攻的好时机。

DAY321 失去的力量



身体好沉重，昨晚又做了莫名其妙的梦，在梦中红衣少年与一名白发少年似乎起了争执，当我醒来后发现有水从自己的眼中流出，这是什么东西？

最近我的状态越来越差，每次使用键刃后就会浑身无力。席恩却与我相反，战斗力突然增强了很多，今天她竟然将看上去很难对付的任务目标给一击秒杀了。

流程提示

接受任务“スパイククローラーを讨伐せよ”，本次罗克萨斯因为身体不适，等级会降低一半。一路前进来到魔法洞窟，接着进入洞窟深处的“秘密の地下”，攻击地图中的金色雕像会出现数个箱子，将三个箱子分别推到地面上的三个正方形图案中便会出现新的入口。继续前进一小段路就能遇到BOSS，本次BOSS战玩家只要坚持一段时间即可，很快就会发生剧情，接着BOSS被席恩一击打倒。

DAY322 计划

身体好难受，状况似乎比自己想象得要严重得多，再这样下去的话连任务都没法执行了。

好想和阿克塞尔他们一起吃冰棍……

流程提示

接受任务“ハートを回收せよ”，不断消灭杂兵即可，不过要注意的是本次要面对的杂兵数量极多，建议多带些魔法增加灭敌效率。

DAY352 夕阳

今天发生了一件非常可怕的事。在塞克斯的要求下我前往万圣节镇讨伐大型无心，可就在与无心战斗的途中突然听到了熟悉的呼唤声，等我回过神来发现自己正在攻击的并不是无心，而是席恩……当我停下攻击后席恩也惊呼了一声，并奇怪地问为什么眼前的敌人突然变成了我，看来我们都因某个原因而将对方看成了讨伐对象……

阿克塞尔说这是组织设下的陷阱，为的是让我和席恩互相残杀，组织为什么要这么做？虽然想问的问题有一大堆，但看阿克塞尔不愿多说的样子，我还是选择了沉默。

之后我们三人来到了钟楼一起吃冰棍，今天的夕阳感觉格外漂亮。坐在两人中间时我暗暗想，无论发生什么，我都不会忘记三人在一起度过的宝贵时光，无论发生什么……



塞姆纳斯

流程提示

关键任务为“大型ハートレスを讨伐せよ”。直接前往墓地就会遇到任务目标，面对这位喜欢飞得很高的敌人可以多利用魔法对付，使其HP减少三分之一左右任务就完成了。



DAY353 决意



完成任务回去后发现塞克斯正在责骂阿克塞尔，上前一问才知道原来席恩又逃走了，阿克塞尔之所以被骂是因为席恩逃走时他没有阻止，只是眼睁睁地站在一旁看着。席恩要逃离组织的原因我到现在仍然不知道，阿克塞尔和席恩都有太多事瞒着我，不过我只要能和他们在一起就很幸福了，所以一直什么都没问。

塞克斯离开后阿克塞尔说出了一个让我震惊的秘密，席恩竟然是通过拷贝我的力量而制造出来的复制人，而我最近感到的身体不适，很可能是因为力量被席恩吸收所致……

流程提示

任务“6体の大型ハートレスを讨伐せよ”需要玩家对付六个BOSS，六个BOSS都是玩家在之前的任务中遇到过的，攻击方式和以前一样。六个分别位于空き地、地下联络通路、トンネル、トラム广场、屋敷前以及驿前广场。六个BOSS都消灭后便可返回暗之回廊，不过此时如果再次前往驿前广场能遇到第七名BOSS，实力非常强劲。

流程提示



接受任务“装置を设置せよ”，开始后一路前进来到魔法洞窟深处的ランプの间，会发生战斗，敌人当中有一个体型较大的金色敌人比较棘手，直接攻击其身子没有作用，必须攻击头部才行，其弱点是风属性的魔法。战斗胜利后任务完成。

DAY354 真实

在一早的会议上，塞姆纳斯向组织成员们公开了席恩的秘密，并称身为复制人的席恩会拥有“自我”这件事完全出乎了他的意料。由于席恩知道组织太多秘密，不能让她就这么逃走，塞姆纳斯将捉拿席恩的任务交给了阿克塞尔。

现在回想起阿克塞尔之前的举动，他应该从很久之前就已经知道席恩的秘密，可他却一直瞒着我，瞒着身为朋友的我……曾经有好几个人说过席恩和我都是特别的存在，席恩是复制人，那么我呢？



DAY355 无法传达的话语～DAY358 愿望

自己究竟是什么人？为什么会被键刃选上？索拉究竟是谁……

面对罗克萨斯的一连串问题，阿克塞尔只是选择了沉默，得不到答案的罗克萨斯失望地低下头，转过身道：“对不起……我已经无法相信你了。”此刻罗克萨斯做出了一个决定，他要离开这里，去寻找有关自己身世的线索，他已经受够了被蒙在鼓里的生活。



“你要离开机关？你认为和组织为敌自己还能活下来吗！”察觉了好友的想法，一直故装冷静的阿克塞尔沉不住气了，可任他再怎么劝，罗克萨斯也不会改变自己的决定……

另一方，席恩已经彻底弄清了自己的身分，原来她只是那名叫做索拉的少年的记忆碎片，是索拉记忆中的凯莉。经过再三思考，席恩决定要回到自己本应存在的地方，即使这样做会让罗克萨斯、阿克塞尔以及所有认识自己的人忘记“席恩”这个存在。

离开了组织的罗克萨斯此刻独自一人坐在钟楼上，虽说要查明自己的身世，可他现在连该去哪都不知道。就在罗克萨斯感到迷茫的时候，用帽子遮住脸的席恩走到他的身边，默默地给他一支冰棍。两人静静地看着日落，享受着难得的安宁，过了很久席恩终于开口：“是做出决定的时候了……”还没等罗克萨斯反应过来，席恩继续道：“罗克萨斯，现在在你的眼中我是什么样子的？”说着席恩拿下了帽子。罗克萨斯愣愣地望着席恩，席恩现在的外貌竟然和梦中那位红衣少年一模一样，如果不是声音的话，罗克萨斯根本不会相信眼前的人是席恩。看着罗克萨斯的反应，席恩苦涩地笑了：“如果你看到眼前是一个少年，是索拉的话，就代表我这个人偶快要被完成了……”

罗克萨斯依旧沉默着，他不明白席恩说的话是什么意思，可他并不想打断席恩，罗克萨斯隐隐察觉到，这也许是自己和席恩最后的相处时光。

“罗克萨斯。”席恩望着夕阳轻声叹道，“接下来我将侵吞你的一切……这就是我的存在意义。”说着，席恩向罗克萨斯展开了进攻。罗克萨斯不明白席恩为何攻击自己，也没有理解席恩话中的含义，不过他不能在这里倒下，还有很多的东西在等着他去确认。

最终，席恩输给了罗克萨斯，不过她并不对自己的失败感到懊恼，似乎还对这个结果非常满意。看着身体渐渐消失的席恩，罗克萨斯艰难地开口：“是我伤害了你吗？”闻言，席恩摇了摇头，她称自己即将回到自己该回的地方，回到索拉那里……

“能够认识罗克萨斯和阿克塞尔真是太好了……我绝对……不会忘记。”说完最后一句话，席恩的身体彻底消失在黄昏之中。罗克萨斯呆呆地望着从席恩衣服中掉出来的贝壳，一动不动地站在黄昏之中。





流程提示

与阿克塞尔交谈，选择“阿克塞尔に全部聞いてみよう”会发生剧情，接着一直前进，会遇到塞克斯并与其开战。塞克斯行动缓慢且一轮攻击结束后都会有发愣的时间，特别是当他把手上的剑扔出去后会有很长的硬直时间，玩家可以趁机上前反击。

一段很长的剧情后罗克萨斯来到了黄昏镇，前往驿前广场，此时是玩家最后的整备机会了，务必在此将面板设置好。调查大门选择“行ってみる”就会触发剧情进入BOSS战。此次的BOSS席恩一共有四种形态，第一种形态比较好对付，

其使用直线冲刺攻击前基本都会念一句台词，利用左右翻滚很容易回避。由于BOSS收招硬直很大，我们完全可以耐心等其攻击结束后再冲上前；席恩第二种形态特别要注意，当她身上闪一下金光并跳起来发射飞行道具时一定要不断利用翻滚回避，被这个飞行道具打到可不是一般的疼，除了这招以外其他攻击基本都没有威胁；第三个形态的席恩攻击范围很大，看到其武器都变为金色后跑得越远越好，被其连续斩击打中很可能会瞬间死亡。这场一定要速战速决，时间拖久了对手会使用回复魔法，且回复量非常大；与席恩最后一个形态交手时比起回避更建议多使用防御，特别是她的大范围斩击和激光扫射回避起来非常困难，建议玩家看到动作后老老实实防御。对手举起剑并闪一下白光后，空中会有光束无规则落下，玩家需要四处移动来回避，不过席恩使用光束的同时地上会出现旋涡，玩家在地面上基本跑不动，此时需要利用到空中滑翔。

DAY359 新的开始

“呼，呼……大家都已经到了吧。”

黄昏镇上，一位少年一边奔跑着一边望向远处的钟楼，看见指针的位置之后，少年一咬牙加快了跑步的速度，难得和朋友约好要去海边，他可不想因睡过头这种丢人的原因而错过。



“不过话说回来，梦中那个穿着红衣名叫索拉的少年到底是谁啊？还有那群穿着黑衣服的家伙……算了，不想这些了。”少年摇了摇头，他可不想浪费时间思考梦中的东西，自己宝贵的暑假就只剩下七天了……

玩后感

剧情的安排相当出色，不过完全没接触过此系列的玩家可能会被一堆神秘人物和特殊名词弄得云里雾里。全新的面板系统相当有意思，培养角色十分方便，而且这个系统实际并没有看上去那么复杂，很容易上手。游戏的综合素质非常高，《王国之心》的FANS不可错过。要说有什么遗憾的话，那就是整个XIII机关中有一半角色的戏份过少，有些开头露个面之后就成了活人摆设，实在是可惜了不少个性角色们。

逆転検事™

光环 视频收录

文 胧月
协力 阿鲁
美编 Juxi

推荐度 A



逆转检察官			
逆转检事			
NDS Capcom	AVG	2009年5月28日	日版
1人	512Mb	5040日元	无对应周边

本次的《逆转》新作份量十足。玩家不用担心去除法庭辩论部分后游戏会变得味同嚼蜡，实际上，主人公除了把工作重心从“证明被告无罪”转移到“证明嫌犯有罪”的角度变化外，系统的实质并没有变味，玩家依旧可以亲自体验正统“逆转魂”。







作为一款推理AVG，本作在系统上有着很独到的地方。除了浏览剧情纯文字部分外，本作还有调查、逻辑、辩论三部分系统。

调查

有别于系列前作，本作中调查工作需要用十字键操作角色在场景中移动，与事件角色对话、调查场景中的疑点。调查以彩色标题“调”表示，遇到重要疑点时一般能获得逻辑材料或证物。

部分证物能够放大调查，方法是按A或点击触摸屏上的“详细”。进入详细调查模式后，按住R键后再使用十字键，可以让证物全方位翻转，在翻转过程中看到可疑之处，用A键或触控笔选择该点即可获得新情报。



逻辑

调查过程中收集到的逻辑材料是引导玩家走向真相的提示，攻略中会翻译所有的逻辑材料内容。逻辑材料的使用方法与证物不同，需要按L键或点击触摸屏上的“ロジック”进入御剑的思考界面。在思考界面中，选择你认为相关的两个逻辑材料，按X键或点击触摸屏上的“まとめる”，将两个逻辑材料联系起来——正文中以“MIX”的彩色标题来表示这样的操作。

当两个逻辑材料联系正确时，玩家可获得新的线索；反过来，如果玩家将两个完全不相关的逻辑材料拼到一起会削减信任槽，当信任槽削减为0时会GAME OVER。

辩论

“《逆转》系列”的历代精华，收集完相关证据后与证人或嫌犯展开辩论对决，出示与他们证词相矛盾的证物。辩论部分由两部分组成，一是听取证词部分，二是从证词中找出矛盾的“追究”部分。玩家在追究部分可使用两个指令：一为“ゆさぶる”，作用是追问证词的详细。对于某些含糊不清的证词，该指令可以引出追加证词或更为精确的证词，这些追加证词或变化过的证词一定是矛盾的突破口。另一个指令为“つきつける”，当玩家找出证词中的破绽后，使用该指令出示证物，给予对方致命一击。同样，如果玩家出示的证物并不能指出证言中的矛盾，那么信任槽也会被削减。



第一话 逆转访客

逻辑材料	
犯行现场は执务室	被害者在执务室内被杀，这是偶然吗？
执务室のカギ	该房间的门上锁，“偶然进入”是不可能的。
犯人の目的は？	为何事件会发生在我的执务室中，犯人又有何目的？
被害者は刑事	由警察手册得知，被害人仲间户真治生前是一名刑警。
争った形迹	资料散落一地，这似乎是犯人与被害者发生争斗所致。
もうひとつの拳铳	现场中存在过另一把并非被害者拥有的手枪吗？
ふきとられた指纹	隐藏保险柜的指纹被擦掉了。
ドロボウが目的？	犯人曾试图打开保险柜，目的是为了窃取某个东西吗？
あらされた本棚	犯人出于某种原因，两次将书架翻乱。
盗まれていたマスターキー	最起码在凌晨1时～2时30分的这段时间内，管理钥匙的所在地不明。
マスターキーを使った	为了替优木检察官开门锁门，真子分别在凌晨0时和凌晨1时30分两个时间使用过管理钥匙。
优木检事のアリバイ	我所遇到的侵入者不可能是优木检察官，那么“他”到底是谁？
もう1人の来访者	今夜进入御剑执务室的人只有犯人和被害者两个人吗？

证物	
死体の所见メモ	腹部被子弹贯通，尸体的发现时间是凌晨2时5分左右。
被害者の拳铳	被认为是凶器的手枪，是警局配给被害人的东西。射出过1发子弹。
隐し金库	执务室配备的保险柜，用以保管公审时的证据。除了检察官以外无人知晓该保险柜。
	执务室配备的保险柜，用以保管公审时的证据。除了检察官以外无人知晓该保险柜。指纹被擦掉了。
盗まれたファイル	被犯人偷走的资料上也写有部分血书。
マスターキー	能够打开所有执务室门的管理钥匙，由当天的警备员保管。
盗まれた0号ファイル	我的前任检察官的资料，中间有几页被撕去。
优木检事の部屋	虽然是真子开的门，但由于丢失了管理钥匙，所以未能上锁。
	按道理说，真子打开过门锁，但把手上并未验出她的指纹。
被害者の残したメモ	留给外出的优木检察官的留言。在执务室的门缝里发现。能够查看详细内容。
详细内容	之前在电话里提到的三件证物我已经带来了，但碰巧你不在，我下次再带给你。
バスケットゴール	放置在优木检察官房间前的篮球架，有被移动过的痕迹。





3月14日 凌晨1时16分
上级检事执务室1202号

枪击事件。

同日 凌晨2时5分
上级检事执务室1202号

国外出差1个月的御剑返回检查局，在自己办公室发现尸体。黑暗中，御剑被疑似凶手的人用枪指住，嫌犯用枪射击墙壁后逃离现场，从头至尾御剑都未曾能看见对方相貌。

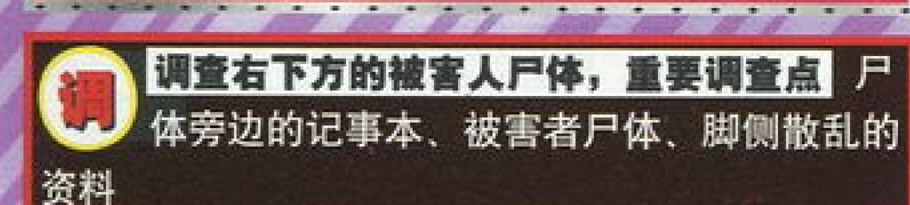
同日 凌晨2时56分

上级检事执务室1202号

鉴识科开始勘察现场，御剑与刑警丝锯圭介一同展开调查。发现一系列线索后，另一名检察官优木诚人到来，声称死者是他的搭档。由于尸体在御剑的执务室发现，而只有执务室的检察官本人才有开门的钥匙，因此他怀疑御剑是杀人凶手。丝锯辩解说御剑刚从海外出差归来，钥匙一直由丝锯保管。优木随即将矛头指向丝锯，认为他是杀人凶手。御剑提醒他，身为检察官，不要在没有证据的情况下胡乱揣测。

MIX “犯行现场は执务室”和“执务室のカギ”

结论 执务室中有许多机密文件，因此上锁。无论是凶手还是被害人都无法简单进入，该地成为犯罪现场绝非偶然。



调 **调查右下方的被害人尸体，重要调查点** 尸体旁边的记事本、被害者尸体、脚侧散乱的资料

结论 被害人仲间户真治生前是一名刑警，杀害他的子弹贯穿其腹部。尸体脚部散落着从书架上掉落的资料，猜测是被害者生前与凶手发生过争斗所致。

调查中下方地板上的手枪

结论 手枪疑似凶手逃离时扔下，与警察局刑警的持枪相同。

MIX “被害者は刑事”和“拳铳”

结论 地上的手枪是被害人的东西，凶手抢过被害人的手枪并将其杀害。



放大调查 拳铳

调查点 手枪的弹仓

结论 该手枪仅射出过一发子弹，怀疑凶手是精通射击的人。



调查房间左上方挂板上的检察官服，发现弹坑，出示证物“被害者の拳铳”。

指出矛盾 地板上的手枪只射出过一发子弹，但房间内却有两处射击痕迹——一为死者腹部，二为衣服挂板，这表示犯罪现场除了被害者的枪支外可能还有另一把手枪存在过。

调 在服装的挂板后是隐藏着的保险柜，该保险柜用来存放和案件相关的重要资料或证物，现在并没有存放任何东西。

调 调查保险柜的密码输入器，发现这个表面积满灰尘的保险柜，其按钮干净得有些异常。御剑让鉴识科的警员调查按钮，得知指纹已经被擦掉了。

MIX “ふきとられた指纹”和“犯人の目的は？”

结论 保险柜的指纹被擦掉表示犯人曾试着要开启它，犯人是为了偷取某件东西才潜入御剑的执务室。

MIX “ドロボウが目的？”和“争った形迹”

结论 散落在地上的资料可能并非犯人和被害者争斗的痕迹，而有可能是犯人为了偷取某样东西而翻乱的。

御剑准备将地上的资料都放回书架，查看有无失窃，优木检察官表示愿意帮忙。资料全部理齐后，能看到书架上两个明显的血手印。可推理被害者是在站立的状态下中弹，并将手搭在书架上。

调 调查书架底层右侧有弹孔的资料夹，可知资料是在被害人中弹后才被翻乱的。对弹孔处出示证物“死体の所见メモ”。

指出矛盾 弹孔的位置太低。被害者的血手印留在书架上，表明被害人在中弹时是站立的。由于被害人的中弹部位在腹部，而子弹在穿越腹部后射入书架，应该在更高一点的位置。

选择“ファイルの位置”

要解决以上矛盾，只有一个可能，就是这个带有弹痕的资料夹原本位置并不在此处。将所有资料夹整理至案发当时位置，弹痕与被害者中弹情况相吻合。

强调说明 玩家在此处需要注意，书架上能看到的编号为“0”、“1”、“2”、“3”四种，0列资料的原本位置是在右下角，但犯人在第一次翻找完书架时，错误地将0列资料摆到了左上角。当被害人进入该房间，犯人向被害人开枪，留下弹孔，之后又将理好的资料重新翻找一遍，形成最后现场的零散样子。在整个犯案过程中，犯人对书架翻找过两次。

调 调查书架右下角的资料缺失处，发现这排资料夹背面的血书，连在一起是“丝锯”（イトノコギリ），难道犯人是丝锯刑警吗？

对决 优木检察官的推理

凭借血书，优木咬定丝锯就是杀人凶手，并说出以下推理。

1.イトノコギリ刑事。キミは拳铳をうばって、リョウを击った。

丝锯刑警，你夺过手枪射击了被害人。

2.そして、わざと本棚をあらしたんだ。物取りの犯行と见せかけるためにね。

然后，你故意将书架弄乱，伪装成盗窃犯罪现场。

3.そのとき、本棚の前に座っていたリョウの死体を移动させたんだ。

这个时候，你移动了坐在书架前的被害人的尸体。

4.でも、そのせいで死体で隐れたファイルの血文字に气づけなかった。

但是，也因为这个原因，你没有觉察到被尸体遮挡起来的血书。

5.そう……リョウの最后のコトバが、こうしてキミを捕まえたんだ。

是的……被害人最后的讯息证明你就是凶手。

追究

向第四句证词出示证物“盗まれたファイル”。

优木的推理其矛盾出现在第四句，既然犯人在杀人后偷走资料，说明“他”肯定注意到了血书。假如犯人是丝锯，他绝对不会就这样让自己的名字留在现场。所以，该血书是真凶为了将罪名加在丝锯刑警的头上而做出的伪装。

优木继续说，拥有能打开执务室房间门钥匙的人有两个，一个是丝锯刑警，另一个是拥有管理钥匙的警备员须须木真子（すずきまこ）。既然丝锯被排除在外，那么犯人就是须须木。

对决 怀疑真子的理由

1.マコくんは、マスターキーでカギを开け、执务室に侵入したのさ

须须木使用了管理钥匙开锁，进入了执务室。

ゆさぶる后追加证词

本棚を荒らし、金库を调べてるから、ドロボウが目的だったんだろうね。

从犯人翻乱书架、调查保险柜的举止来看，目的应该是偷东西。

2.部屋のカギをあずかっていたイトノコギリ刑事が犯人でないなら

既然拥有房间钥匙的丝锯刑警不是犯人

3.それができたのは、彼女しかいないからね

那么除了须须木真子外，没有旁人能进入执务室。

4.それに、イトノコギリ刑事とも知り合いなんだろう?

并且，须须木和丝锯两人是相识的吧?

5.ニセのダイイングメッセージを残すこともできたってことじゃない

这样她也有办法留下假的死亡讯息不是吗?

追究 优木检察官的推理

对第四句证词使用“ゆさぶる”，得知须须木真子晚上曾有一段时间遗失过管理钥匙，但该钥匙后来又失而复得。向追加的证词出示证物“隐し金库”指出其中矛盾。保险柜是隐藏在挂板后面的，除了检察官外谁都不知道它的存在。如果犯人是须须木，那么她绝对不会知道这个保险柜。优木辩解说，也许是须须木找遍了房间，偶然发现了这个保险柜，但御剑表示，房间中被翻过的地方只有书架和隐藏保险柜两处，说明犯人行事时的目标很明确，犯人有很大可能性是“检察官”这个职业的人。

优木意识到御剑开始怀疑自己，他说自己曾把保险柜的事情告诉过被害者，被害者才是以窃取为目的闯入执务室的。优木进一步说，被害者偷走了管理钥匙，进入御剑的执务室行窃。须须木看到了被害者在偷东西，才把他杀害的，杀害了被害人后，须须木回收钥匙，所以管理钥匙才失而复得。说完以上推理，优木表明自己是这起案件的负责人，将众人赶出执务室。



后篇

同日 凌晨4时14分

12楼走廊

虽然被赶出现场，御剑认为走廊也有调查一番的价值。

搜查开始



调查走廊左下方的沙发，重要调查点 沙发下的资料夹。

结论 这就是执务室失窃的资料夹，其中有几页被犯人带走。这个资料夹中的法庭记录并非御剑担当的案子，而是由御剑的前任检察官负责的十年前的老案子。

与须须木真子对话，出示证物“マスターキー”。真子表示，管理钥匙丢失是在凌晨1时左右，失而复得是在凌晨的2时30分。这段时间内，管理钥匙肯定是被某个人偷走了。与真子对话选择“マスターキーを使った用事”→“优木检事の忘れもの”。真子说，在凌晨0时左右，优木检察官声称落了东西在自己的执务室，前来找她借钥匙。真子并没有将钥匙借给他，而是陪同优木一起帮其打开门，优木临走时又叫真子回去把门锁上，这时是凌晨1时30分。

MIX “盗まれていたマスターキー”和“マスターキーを使った”

指出矛盾 既然凌晨1时的时候管理钥匙已经失窃，那么真子不可能在1时30分时帮优木检察官锁门。

真子说，自己意识到管理钥匙丢失后没有敢声张，而是用自己家的钥匙假装锁了门，实际上门并没有锁住。她打算找到管理钥匙后再重新去锁一次，不过话说回来，优木检察官执务室的门应该还没有锁上。



调查1203号房（篮球架旁边）的门，重要调查点 门锁。

结论 门锁好好地锁着，并没有像真子所说的那样敞开。



对门锁出示证物“优木检事の部屋”。优木的门好好地锁着，只有两个可能性：一是优木其实带了钥匙，自己后来把门锁上的；二是真子打开的是另外一扇门。为了证明这一点，调查“门把手的指纹”（トアノブの指纹），经鉴识科的警员认定，该门把手上只验出了优木检察官和被害人的指纹，如果真子之前真的打开过这个门锁，那么把手上也应该留下真子的指纹才对，所以真子在12时开的门绝对不是这一扇。（选择“须须木マコ”。）

调 调查门缝中的纸片。
随后，御剑又在门缝中找到一张纸。这张纸是被害人给优木的留言，上面写着“之前在电话里提到的三件证物我已经带来了，但碰巧你不在，我下次再带给你。”


调查门右边的篮球架，发现支架的底座有移动过的痕迹。

经过在走廊里的搜查，御剑已经心中有数，下面就是和真正犯人——优木诚人对决的时刻了。

同日 凌晨5时12分
上级检事执务室1202号

对决 优木检察官的反证

1.アンタがどんな的外れなことを考えてるか知らないけど。
我不知道你到底在异想天开什么。
2.ボクが犯人じゃないっていう证据は、いくらでもあるよ。
证明我不是犯人的证据数不胜数。
3.そもそも、ボクはどうやってキミの部屋のカギを开けたっていうのさ？
话说回来，我到底怎样才能打开你的房间门呢？
4.いきなりで悪いけど。ハナシはもう终わりだね！
很抱歉我不想再跟你多话！

追究

向第三句证词出示证物“マスターキー”，御剑指出优木是借助真子（须须木マコ）的手，使用管理钥匙打开了1202的门——而不是优木的1203室。

真子提出疑问，她说当时打开的确实是1202，门牌和篮球架她都确认过。御剑说，执务室的门牌可以很轻松地拧下，优木事先把1202和1203的门牌位置对调，然后将篮球架（バスケットゴール）也放到1202门前。经过双重伪装，让真子误认为自己打开的是1203。优木并未就此服罪，他说御剑的推理只不过是假说。

对决 假说反证

1.アンタの言ってることは、假说にすぎないよ。
你说的只不过是假说。
2.ボクはその子に、自分の部屋を开けてもらった。
我让那个女人打开的是我自己的房间。
3.それからずっと、执务室にいたんだ。
之后一直待在执务室。
4.疑われる理由はひとつもないよ！
我没有任何理由被怀疑！



追究

向第三句证词出示证物“被害者の残したメモ”，这是被害人留在1203门缝下的留言条，如果优木一直在1203，不可能没有发现它。而且留言条上写明了“碰巧你不在，我下次再带给你”，那么优木到底是去哪里了呢？答案只有一个，那就是优木借助真子的管理钥匙闯进了1202。

优木辩解说，没有任何证据能证明他借助管理钥匙闯入1202。御剑向其出示证物“优木检事の部屋”，优木的执务室门把上没有检出真子的指纹，真子从头到尾都没有打开过1203，这说明优木叫她打开的只有1202。

优木依旧不死心，说出了自己的不在场证明。

对决 优木检察官的不在场证明

1.たしかミツルギ检事が归ってきたの、午前2时ごろだったよね？
我记得御剑检察官回来的时候是凌晨2时左右吧？
2.そこで犯人に拳铳をつきつけられておどされた。
你在执务室被犯人用手枪指住。
3.でも、ちょうどそのころボクは警察局をおとずれてたんだ！
但是，那个时候我正好前往了警察局！
4.警察局に闻いてもらえばわかるよ。カンペキなアリバイだろ？
不相信的话你们去问警察局的人员，这是最完美的不在场证明。

MIX “あらされた本棚”和“优木检事のアリバイ”

结论 书架被翻乱过两次，犯人可能并非一个人。也就是说，今夜进入1202的除了优木外还有另一个人。

MIX “もうひとつの拳铳”和“もう1人の来访者”

结论 房间里有两处弹痕，但被害者的手枪只射出过一发子弹，说明除了被害人和犯人外，有第三者也曾进入过执务室，并且这个人也持有枪支。在凌晨2时用枪指着御剑的人，与杀人凶手并非同一个人，御剑遇到的只是单纯的偷窃者。

首先，优木拜托真子打开御剑的1202室，为了偷取某样东西调查了隐藏保险柜和书架，但在整理书架时错把0列文件放到了左上角。然后，被害人仲间户在1203吃了闭门羹后也来到1202，与优木相遇。优木夺过仲间户的警备手枪，将对方杀人灭口，书架上文件夹的弹痕也是这么留下的。然后，优木留下“丝锯”的伪造死亡讯息后扔掉手枪逃走。但是，优木意想不到的是，另一个来访者让事件变得复杂化。由于优木逃走时房间没有上锁，因此得以让后来的另一个人轻易进入，盗取管理钥匙和第二次翻乱书架的也是后面的这个人。这个人偷走文件，却在临走时遇到归来的御剑，“他”用手枪指住御剑，并示威式地放了一枪后逃走。这样一来，优木的不在场证明也就失去了意义。

优木说就算自己的不在场证明失效，还是没有任何证据证明他是“第一个入侵者”。

对决　优木检察官的不在场证明2

1.ミツルギ検事の会った“ドロボウ”が1番あやしいだろ?

御剑检察官遇到的盗贼才是最可疑的吧?

2.今すぐ、そいつを探すべきだよ。まだ近くにいるかもしれない。

现在应该立刻追捕这个盗贼，他说不定还没有走远。

3.さっきも言ったけど、ボクは自分の部屋でトレーニングをしていた。

我刚才就说过了，我一直在自己的房间里做练习。

4.そこにリョウが来たから、证据品を受け取って警察局に向かったんだ。

然后仲间户来了，我拿着他交给我的证物前往警察局。

ゆきぶる后追加证词

a.昨日起きた事件の证据品でね。“拳铳”と“ペンダント”の2つさ。

昨天事件的证物，有“手枪”和“项链”两件。

b.そのあとのことはよくわからない。

后面的事情我就不太清楚了。

追究

对追加证词a出示证物“被害者の残したメモ”，在这张留言条中，仲间户写明了“证物有三件”，这与优木所说的“两件证物”矛盾，第三件证物应该还在优木的身上。

丝锯刑警在对优木进行过搜身后，发现了第三件证物——一卷录像带。杀人凶手藏匿证物只有一个可能，那就是该证物恰恰能证明优木就是凶手。

调查录像带背面的血迹，得知该血迹才沾上不久，只要化验一下，就可以知道到底是不是被害人的血。只有在犯罪的瞬间，血液才有可能溅到录像带上。铁证当前，优木再也无法抵赖罪行了。

同日　凌晨5时47分
上级检事执务室1202号

虽然优木因为杀人罪被逮捕，但他依然不肯交待入侵御剑执务室的原因，这可能跟他与某个巨大的“组织”有所关联。杀人事件虽然告一段落，但谜题依旧存在着，那就是偷取0号文件的盗贼。文件中被撕走的内页到底是什么?

随后，警员在现场找到大盗贼八咫鸦的卡片。大盗贼八咫鸦再现于世，现在看来，两天前发生的案子，就已经是一个预兆了。

第二话　逆转航班

逻辑材料	
犯人はどこにいたのか?	犯人曾经可能在什么地方?
こぼれたブドウジュース	电梯前，葡萄汁泼洒了一地。
エレベータ	连接1F和2F的飞机内电梯。
凶器のゴーユーくん	凶器“GO YOU君”，带有血迹，这个存钱罐是凶器吗?
扑杀	后头部有被打过的痕迹。死因是遭到钝器的打击。那么凶器是……?
割れたメガネ	被害人的眼镜破裂，是罪犯行凶时打碎的吗?
同乗していた?	如果能够证明犯人和被害者当时都乘坐着电梯的话……
スーツケース	行李箱。飞机颠簸时行李箱会滑动翻滚，相当危险。
ちいさな机长帽子	小号的机长帽子。这是机长的帽子吗? 总觉得在哪里见过……
エアポケット	飞机颠簸得非常厉害，购物舱也因此一片狼藉。
ガラスのカケラ	玻璃碎片。这个碎片是什么东西上的呢?
狩魔冥のプロフィール	狩魔冥的资料。为什么安克比会持有冥的资料?
国际警察	狩魔冥为了与国际警察合作才来到机场。
密输	走私。安克比・希克斯正在追查一个国际走私犯罪组织。
ゴーユーくん貯金箱	真没有办法证明它不是真正的凶器吗?
见つからない凶器	理应在货舱中的真正的凶器至今无法找到。
被害者の死因	被害者的死因为从头部到背部的大范围受创。
大きな凶器	被害者的受创痕迹表示有更大的凶器存在。
高价な美术品	高价的美术品。据说是金克从欧洲运来的美术品……
レッド像の预り证	莱德像的持有证。波尔吉尼亚语的书面文件，证明该货由欧洲运上飞机。

证物	
サイフ	在电梯前捡到的钱包。并不是我的东西。是谁不小心丢失的吗?
	在电梯前捡到。里面只有一张护照。
死体の状况メモ	尸体的状况记录，早晨6时15分发现。现场为1F休息室的电梯内。
スカイマガジン	空中杂志。能查阅电影播放等机内服务的册子，可查看详细。
アクビーの写真	安克比的照片。从尸体的口袋中发现。大概是什么纪念照片吧。能查看详细情况。
行方不明の携带电话	现场无法找到被害人的手机，是被犯人拿走了吗?
ゴーユーくん貯金箱	“GO YOU君”存钱罐。机内购物舱里展示的商品。在现场发现。上面带有血迹。
	现场发现的存钱罐，应该是犯人打碎展示柜的玻璃后带出去的。
	飞机受气流影响发生颠簸后，该存钱罐才被拿出购物舱。
ぶどうジュースの足迹	葡萄汁脚印。飞机颠簸时泼洒的葡萄汁。除了脚印外，还有另一种拖拽痕迹。
西凤民国の给油	飞机在早晨4时～5时之间停靠西凤民国，进行了货物搬入和加油工作。
白音 若菜の证言书	白音若菜的证言书。凌晨5时，白音对全体乘客进行了一次点名，那时安克比尚在座位上。
ゴーユー・スーツケース	GO YOU行李箱，被凶手用来搬运尸体，箱子的设计者是木之路。
血だらけの布	血迹斑斑的布，行李箱里发现的布料，美丽的图案上沾染着血迹。
	波尔吉尼亚有名的出口品。美丽的图案上沾染着血迹。
スーツケースのレシート	行李箱的收据。木之路在机内购物舱购买行李箱后放到乘务员室，出单时间为凌晨5时40分。
解剖记录メモ	验尸报告。死者致命伤为后脑部的打击，即死。另外肩膀和后背都有跌打的痕迹。
西凤民国からの荷物	在凌晨4时～5时之间从中继地西凤民国搬入的货物。
アリフ・レッド像	阿利弗・莱德像。金克运送的美术品，价值1000万。
レッド像の预り证	波尔吉尼亚语的伪造文件，写着“该货由欧洲运上飞机”。



前篇

3月12日　早晨6时13分
G—390机内　1F　休息室

在三千米的高空，受到气流的影响，飞机发生强烈的颠簸，一时晕厥过去的御剑发现从自己的口袋中掉出一个不属于自己的钱包。打开电梯门，一具尸体出现在御剑的面前。更为糟糕的是，恰好看到这幅景象的空姐高声悲鸣。

同日 早晨6时41分

G-390机内 2F 客席

御剑被当作杀人凶手反绑在座位上，空姐木之路称她看到了御剑杀人的"决定性证据"，如果不将她说服，一下飞机御剑就会被扭送到警察局了。

对决 木之路所见

1.プロのCAとして断言させていただきます

作为一名职业乘务员我敢断言。

2.残念ですが、御剣さまが犯人なのはマチガイございません。

很遗憾，御剑先生就是犯人。

3.エレベータで、わたくしは见ましたの……

我在电梯前都看到了……

4.御剣さまが、血だらけの凶器を持って立っているのを！

御剑先生拿着满是鲜血的凶器站在那里！

5.どうか空港に着くまで、そのまま动かないでくださいませ。

请您在飞机到港前保持现在的样子，不要轻举妄动。

追究

对第四句证词出示证物"サイフ"，木之路目击时，错把御剑手中的钱包当成了凶器。钱包上的红色污渍也不是血，而是葡萄汁。木之路认为只要将重物塞进去，钱包一样能成为凶器。打开钱包，里面除了一张护照外空空如也，这张护照的所属人便是死者。



木之路认为是御剑窃取了被害人的钱包，虽然看错了凶器，但御剑的嫌疑人身分并没有被洗白。

对决 木之路的推理

1.御剣さまのおっしゃる通り、凶器はそのサイフではありません。

像御剑先生您说的那样，凶器并不是这个钱包。

2.アクビーさまをお杀しあそばされたあとにうばったものなのですから。

这是您杀死安克比先生后抢夺来的东西。

3.信じにくいことではありますが、动机はとてもシンプル……

虽然令人难以置信，但杀人动机非常单纯……

4.アクビーさまのお金が目当てだったのでございますね。

那就是您为了谋财而害命。

追究

对第四句证词出示证物"死体の状况メモ"，可以看到死者的周围散落着不少纸币和硬币，这与"谋财害命"的观点相矛盾。

意识到错误的木之路给御剑松绑，这时一位波尔吉尼亚籍乘客用日语说不能放掉御剑。他是一名收集美术品的富豪，名叫金克。提供证词说他在早晨6时亲眼看见被害人走进电梯。尸体的发现时间是6时15分，在这15分钟内，休息室里只有御剑一个人。御剑要求亲自去搜查一下现场，找出证明自己并非凶手的证据。木之路表示要先询问机长的意见。不一会，询问完毕的木之路说机长同意御剑搜查现场，但条件是必须在木之路和金克的监视下进行。

同日 早晨7时26分

G-390机内 1F休息室

调 调查地面泼洒的葡萄汁，发现地上的脚印。不过脚印很浅，无法与客机上的所有乘客的鞋子做对照。

调 调查电梯，得知该电梯能够在2F、1F和货舱间移动，但进入货舱需要乘务员专用的卡片钥匙，普通乘客只能到达1F和2F。

调 调查电梯内右下角的雕像，这是以GO YOU航空公司的吉祥物"GO YOU君"为原型制作的存钱罐，飞机内的购物舱正在贩卖。由于是限量商品，这个应该是最后一个了。购物舱就在休息室的右边，中间被一道卷帘门隔开。不过在尸体发现之前，这道卷帘门是处于打开状态，也就是说休息室和购物舱是相通的。御剑在存钱罐上发现了血迹，该物品有很高的可能性是凶器。

调 调查死者的口袋，发现一张照片。

调 调查死者的头部血迹，得知死者的死因是头部遭到钝器的打击。另外，死者的眼镜也碎掉了。

调 对死者脖子的挂带出示证物"アクビーの写真"，对照照片可发现，安克比生前脖子上挂着手机，但现场并没有找到，推理应该是被犯人拿走了。

MIX "凶器のゴーユーくん"和"扑杀"

结论 GO YOU君存钱罐是杀害死者的凶器。

MIX "エレベータ"和"犯人はどこにいたのか？"

结论 虽然休息室内只有御剑一人，但当时犯人也有可能与被害者都在电梯内。

MIX "同乘していた？"和"こぼれたぶどう汁"

结论 犯人和被害者同时乘坐着电梯。

对决　目击情报

1.ワシは、アクビーがエレベータに乗るのをみたのじゃ!

我亲眼看到安克比走进电梯里!

ゆさぶる后追加证词

乗っていたのは、アイツ1人じゃった!

当时电梯里只有他一个人!

2.あれは、ワシの怀中时计の针が午前6时をさしたときのことじゃった!

那时我的怀表刚好指示为早晨6时!

3.ラウンジで死体が发见されたのは、その15分后なのじゃろ?

尸体发现时刚好是15分钟以后吧?

4.そのときラウンジにいたアンタが犯人でマチガイない!

那个时间段里，在休息室里的你绝对就是犯人!

追究

对追加证词出示证物“ぶどうジュースの足迹”。电梯前泼洒了葡萄汁，脚印从电梯内延伸到外面，这表明当时有人跟安克比一起乘坐了电梯。然而，金克坚持说他看到当时电梯里只有安克比一人。金克的表情不像是在说谎，那么到底是哪里出了问题呢?

对决　目击情报2

1.アクビーが席を立ったとき、ワシはイライラしておった!

安克比从座位上站起来，当时我很焦躁!

2.何度も何度も怀中时计をカクニンしていたのじゃ。

我不停地反复看怀表。

ゆさぶる后证词变更

a.映画がなかなか始まらず、何度も怀中时计をカクニンしておった。

因为电影老是不播，我一直看着怀表。

b.怀中时计の针は、飞行机に乗るたび、次の到着地に合わせておる。

每当我乘坐飞机时，都会将怀表的时间与下一个目的地的当地时间核对好。

3.ワシは、席を立ったヤツをなんとなく目で追った。

我的目光下意识地追寻着从座位上站起来的安克比。

4.ヤツが乗りこんだエレベータの中もはっきりと见た。

他乘坐的电梯我也仔细看过了。

5.まちがいなく、他には谁も乗っていなかった。

电梯里除了他以外没有任何人，绝对不会错。



追究

对变化后的证词b出示证物“スカイマガジン”，飞机上的电影播放时间与西凤民国一致，而西凤民国与飞机目的地有三个小时的时差，既然金克将怀表时间与目的地核对一致，那么怀表的显示时间实际上要比飞机时间快3个小时。也就是说，金克证词说“6时看见安克比进入电梯”时，飞机上的实际时间为3时，安克比被害在3时～6时15分之间。

这时，另一名空姐白音若菜插入对话，她补充说，死者在早晨5时还坐在座位上。飞机在4时～5时之间停靠在西凤公国，中途搬进来一批货物，但并没有乘客上下飞机。犯罪时间进一步缩小在5时～6时15分之间。御剑从5时开始就一直在休息室中，因此嫌疑反而加重了。足迹的问题，金克解释说：御剑在休息室将安克比杀害后把尸体运进电梯，这时飞机发生了颠簸，葡萄汁泼洒到地面后，御剑从电梯中走出，所以产生了脚印。

出示证物“ゴーユーくん贮金箱”，作为凶器的存钱罐在5时40分的时候还在购物舱里。随即从木之路的话语中得知，案发期间，她也在1F的乘务员室中。就在御剑打算调查购物舱时，白音说调查购物舱要得到机长许可，她刚从机长处确认，木之路并没有得到许可。

同日　早晨8时32分
G－390机内　1F机内购物舱

 调查鲜艳的行李箱。

 调查右上方破裂的展示柜。

MIX｜“ちいさな机长帽子”和“凶器のゴーユーくん”

结论 小号机长帽是存钱罐的一部分。

调 调查展示柜的中间，发现里面没有一片玻璃碎片。出示证物“ゴーユーくん贮金箱”，如果犯人是从外侧将玻璃打碎再拿走存钱罐，那么柜子里面没有玻璃碎片显然是很奇怪的。这样只能解释为，玻璃是从内侧打碎的，是飞机剧烈摇晃导致的吗?

MIX｜“スーツケース”和“エアポケット”

结论 购物舱里的行李箱陈列整齐，这在飞机颠簸后是不可能出现的情况。

调 指出左侧箱子的轮子的矛盾之处。这个箱子的轮子没有固定，应该是颠簸之后被某人放置在此的。进一步调查箱子的里面，找到一块沾有血迹的布料。出示证物“杀害状况メモ”，有人利用这个行李箱搬运尸体，真正的犯罪现场不是在休息室或电梯里。飞机即将着陆，御剑基本逃脱了嫌疑，但他并不能就此放任不管。由于白音说她看到木之路好几次出入购物舱，木之路成为重要嫌疑人。



中篇

同日 午后1时（当地时间）
羽　机场

在机场意外地遇到师父的女儿狩魔冥以及丝锯刑警，寒暄后与丝锯刑警对话，得知冥正在追查某桩案件，而且该案件与当前发生的凶杀案似乎有着联系。向左移动进入飞机的2F客舱。

同日 午后1时37分
G—390机内 2F客席

同日 午后1时40分
G—390机内 1F休息室

与金克对话，出示证物“血だらけの布”，得知这块布产自波尔吉尼亚。再次对话选择“木之路のこと”，得知木之路正在接受调查。

对决　狩魔冥的推理

1.论证は、シンプルに行きましょう。
我简明扼要地论证一下。

2.犯行现场は、死体が发见されたこのラウンジ。
犯罪现场是发现尸体的这个休息室。

3.被害者が点呼で目击されたときから、死体が发见されるまで……
从被害者被空姐点名开始到尸体被发现的这段时间里……

4.ラウンジにはずっと、御剑怜侍……あなたがいた!
一直待在休息室里的是你御剑怜侍!

5.最有力容疑者が、あなたなのはマチガイないでしょうね。
最大的嫌疑人就是你没错吧。

追究

向第二句证词出示“ゴーユー・スーツケース”，行李箱曾被用来搬运尸体，所以犯罪现场并非休息室。狩魔冥称，行李箱里只是发现了沾血的布，并不表示箱子一定搬运了尸体，也有可能是凶手单纯藏匿血布的地方。

继续出示“ぶどうジュースの足迹”，选择葡萄汁右下方被拖出的两道车轮印，这是行李箱轮子的印记，行李箱一定曾经过这里。

对决　狩魔冥的推理2

1.あなたは、エアポケットより前に凶器の貯金箱を用意していたのよ。
你在飞机颠簸前就准备好了凶器存钱罐。

2.そして、ラウンジで被害者を待ち伏せて扑杀する。
然后在休息室里等待被害者，将其打死。

3.死体をスーツケースに入れて、エレベータに乗ったそのとき……
随后，你把尸体装进行李箱带上电梯时……

4.エアポケットで、スーツケースから死体が、飞び出してしまった!
由于飞机出现颠簸，行李箱中的尸体被抛到外面!

5.追いつめられたあなたは、とっさにスーツケースを元にもどし、
你在情急之中把行李箱放回原处、

6.第一发见者のフリをすることにしたんだわ。
装作第一发现者的样子。

追究

对第一句证词出示“ゴーユーくん貯金箱”，凶器存钱罐是在颠簸后才被带出购物舱，因此睾厥的御剑不可能在颠簸前就预备好，存钱罐上的血迹是犯人的伪装工作。案发后，犯人先把行李箱放到购物舱，从地上捡起存钱罐。用存钱罐殴打尸体的头部使之沾上血迹，将存钱罐伪装成凶器。最后，凶手把被害人的钱包塞进当时昏迷的御剑的口袋里，意图是嫁祸御剑。狩魔冥说出另一种情况，那就是犯人拥有展示柜的钥匙，将存钱罐拿出来后从内侧把柜子的玻璃打碎。果然，嫌疑落到了木之路的身上。

同日 午后2时23分
G—390机内 1F乘务员室

与木之路对话，得知机长对白音言听计从，当时要得到机长的搜查许可是几乎不可能的。木之路愧疚自己误将御剑当作嫌犯，所以编造出机长已经同意搜查的谎言。

出示“ゴーユー・スーツケース”，木之路称她是去购物舱看最后一个行李箱。御剑指出箱子有两个后，又在乘务员室发现了一个箱子，木之路说这是她一直使用的箱子。

指出行李箱上的标签，说明行李箱基本没有被使用过。之后分别选择“机内ショップ”和“木之路いちる”，御剑说出行李箱之谜的真相。木之路因为自己设计的行李箱卖不出去而伤心，因此她每过一次航班就自己买下箱子消化库存，买下的箱子都堆在飞机的货舱里。御剑认为犯人从货舱拿出行李箱，并用它搬运尸体。木之路说，不管是从电梯还是乘务员室，都只有飞机的工作人员才能进入货舱，而且能通过电梯来回货舱的只有拥有卡片钥匙木之路。御剑想看一看钥匙的样子，木之路却发现钥匙已经丢失了。



后篇

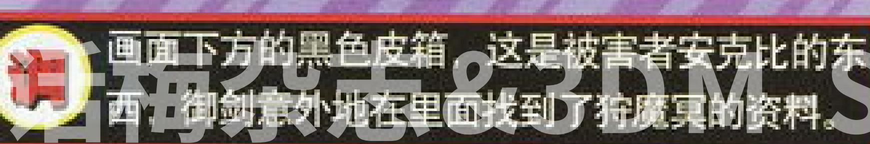
同日 午后2时52分
G—390机内 B1F货舱


调查行李箱，发现玻璃碎片。

MIX　“ガラスのカケラ”和“割れたメガネ”

结论　玻璃碎片来自死者的眼镜，说明死者曾经到过这里，这里很有可能就是犯罪现场。

调　画面下方的黑色皮箱，这是被害者安克比的东西，御剑意外地在里面找到了狩魔冥的资料。



与狩魔冥对话，得知冥是为了跟国际警察协作调查案件才来到机场。

MIX “狩魔冥のプロフィール”和“国际警察”
结论 安克比是国际警察的搜查官。

再次与狩魔冥对话，选择“アクビーの素性”。冥承认了安克比的身分，安克比正负责一起走私案的调查。安克比来到货舱或许正是为了调查走私，犯人将其杀害后，就地拿起行李箱将尸体运进电梯。结果在电梯内时飞机发生颠簸，尸体掉了出来，狩魔冥认为犯人必定是木之路无疑。

对决 决定性的证据

1.从业员ならば、ダレでもアクビーを货物室に案内することができた。
飞机的工作人员谁都可以把安克比带进货舱。
2.しかし、问题はエレベータを货物室に下ろす“カードキー”。
但是，问题是能够让电梯降到货舱的“卡片钥匙”。
ゆさぶる后追加证词
そして、凶器の貯金箱の入っていたショーケースを开けるカギ……
还有，曾经陈列着凶器的展示柜的钥匙……
3.それを持っているのは、木之路いちる、ただ一人!
钥匙的持有者只有木之路一人!
4.これは、ケッテイ的な证据と言っていいのではないかしら?
这难道不是决定性的证据吗?

追究

继续用“ゆさぶる”追问追加证词，对于御剑称凶器并非存钱罐，狩魔冥反对说没有证据证明存钱罐不是凶器，如果它不是凶器，真正的凶器又在哪里?

选择“死体”，御剑说在验尸报告出来前，不能确定凶器的形状是否跟伤口一致。丝锯刑警询问验尸结果后说，被害者的肩膀和后背都有跌打的痕迹。

MIX “ゴーユーくん貯金箱”和“被害者の死因”
结论 从死者的受创面积来看，存钱罐作为凶器来说太小了，应该有更大的凶器存在。

MIX “见つからない凶器”和“大きな凶器”
结论 这么大的凶器反而迷惑了我们，它其实就在我们眼前。

选择“见せるものなどない”、“坠落死”，出示证物“西凤民国の给油”。御剑说在西凤公国的货物搬入前，安克比从货舱的高处摔死，真凶是飞机的地板。狩魔冥要求御剑拿出证据来证明自己的猜想。

调 调查盖着油布的行李，金克说这是他的货，不允许随便乱碰。与金克对话，得知这是一座价值千万的雕像。

MIX “高价な美术品”和“密输”
结论 如果金克与走私买卖有关联，这座雕像也有可能是从西凤民国运进来的。

与金克对话选择“美术品诈欺”。

调 调查雕像，对雕像的眼睛出示证物“アクビーの写真”，得知眼前的雕像眼睛的颜色跟照片里的不符，这座雕像是赝品。选择压在雕像下方的油布，出示“西凤民国からの荷物”。如果雕像是在欧洲就运上了飞机，那么它绝对不可能压在来自西凤民国的货物的油布上，莱德像的持有证显然是假的。

移开雕像，鉴识科从地板上验出血液反应。犯人用“ボルジニアの布”抹去了血迹，也就是说，被害人死亡和抹去血迹这两项活动都是在到达西凤民国之前完成的，这样一来，白音的证言就出现了明显漏洞，她说凌晨5时点了被害者的名字，但当时被害者应该已经死掉了。

后篇2

同日 午后3时35分
G-390机内 B1F货物室

对决 白音的不在场证明

1.……ぐう。あ! えーとですねぇ。
这个……
2.午前3时から4时のアイダは……CAルームに、一人でいましたあ。
凌晨3时～4时之间，我一个人在乘务员室里。
3.……ぐう。あ! えーとですねぇ。
这个……
4.午前5时から6时のアイダは……CAルームに、一人でいましたあ。
凌晨5时～6时之间，我一个人在乘务员室里。

追究

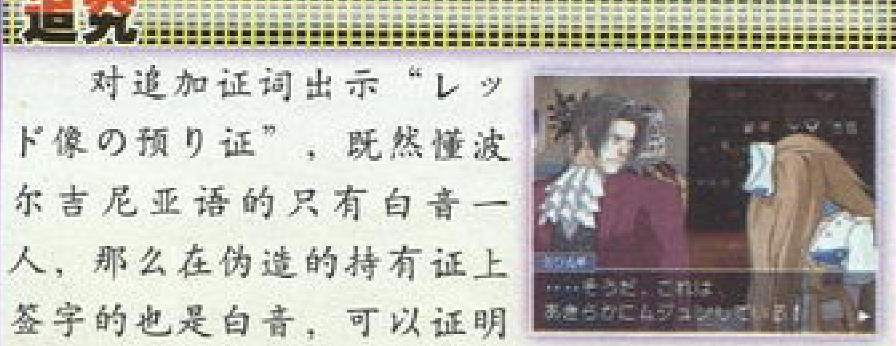
对第四句证词出示“スーツケースのレシート”，木之路在5时40分的时候买了行李箱放回乘务员室，但她并没有在乘务员室看到白音，白音说自己可能碰巧去厕所了。

对决 被怀疑的理由

1.わたし、从业员だからうたがわれてるんですよねぇ。
我因为是机组人员所以被怀疑是吧。
2.だったら、このみちさんもうたがわしいじゃないですかあ。
如果是这样，那么木之路不是也很可疑吗?
3.机内ショップの担当もエレベータのカードキーの管理もあのヒトだし。
她又负责机内购物舱，又管理电梯的卡片钥匙。
ゆさぶる后追加证词
わたしの担当は、CAルームとボルジニア语ぐらい

でするお。
我负责的是乘务员室和波尔吉尼亚语。
4.すごくあやしいと思うなあ。わたしは。
我觉得她更加可疑哎。

追究



对追加证词出示“レッド像の預り証”，既然懂波尔吉尼亚语的只有白音一人，那么在伪造的持有证上签字的也是白音，可以证明她与走私有着密切关系。白音辩解说她只是负责签字，确认货物是否运上飞机，而并非跟走私直接相关联。况且，即使她真的跟走私有关，也没有证据证明她是这起杀人事件的凶手。御剑说犯人从一开始就打算将罪名加到别人头上，先是御剑，后是木之路。出示“ゴーユー・スーツケース”，犯人故意用木之路设计的箱子运尸体，并把死者的钱包塞进昏厥的御剑的口袋里。

选择“事件の起こった场所”，这次的凶杀案地点特殊，由于是飞机上作案，在入境时不管哪个国家都会查得很严。凶手没有办法彻底处理掉尸体，最稳妥的就是嫁祸他人。所以犯人既非御剑也非木之路，只有可能是白音。

白音说御剑说的都只是推理，依然没有直接证据证明她就是凶手。出示“行方不明の携帯电话”后，沿着阶梯进入乘务员室。



同日 午后4时12分
G390—机内 1F乘务员室

调 调查右侧的柜子，却惊异地发现手机在木之路的柜子里。

同日 午后4时28分
G390—机内 B1F货舱

狩魔冥准备逮捕木之路，但这明显是真凶为了嫁祸木之路而设下的圈套。御剑反向思考：“既然凶手要拿走被害人的手机，说明手机里一定拍到了什么对真凶不利的证据”。他要求冥再给他一些时间调查。

调 调查手机背面的摄像头，说不定死者生前用相机拍到了走私的证据。虽然手机的屏幕已经损坏，但是犯人显然对器械不太精通，不知道如何消除手机记忆体里的资料。借助冥的手机，御剑在照片中找到了走私证据，并且在照片中发现了一个用波尔吉尼亚语写着“衣装”的箱子，这个箱子已经在西凤民国卸载了下去。犯人从这个箱子里拿出一件衣服擦拭血迹，也就是说犯人是“能看懂波尔吉尼亚语的机组成员”。如果犯人看不懂波尔吉尼亚语，一定会拿写着“床单”（ベットシーン）字样的箱子里拿床单出来擦拭。犯人为了不让人知道货舱是第一现场，挑选了会在西凤民国卸载的波尔吉尼亚衣服，而没有选择床单，是怕打开了床单的箱子被人察觉。

第三话 逆转劫持

逻辑材料

拘束されていた柱	虽然柱子上有落脚点，但无法攀爬。
ロッカー	储物柜，如果能爬到柜顶就可以够到窗户。有没有可以垫脚的道具呢？
キグルミ	监禁地点中放置着逮捕君的外套。
ちいさなカギ	小钥匙。使用这把钥匙应该能打开房间中的某个锁。
开いている床板	开着的地板，暗门的把手钩在柱子上，似乎是地下室的入口。
地下への扉	这里似乎能通向外面，但暗门上了锁。
地下へのハシゴ	通向地下的梯子，看样子可以拿出来。
クツの形が分かれば	如果能知道绑匪的鞋印，就可以从现场纷乱的鞋印中辨别出绑匪的去向。
2人目のタイホくん	公园里每种逮捕君应该只有一种，但原灰巡查却看到了第二个标准逮捕君。
キグルミを着て逃走	第二个标准逮捕君的真实身分是绑匪。
诱拐犯に盗まれたキグルミ	被绑匪偷走的外套有标准逮捕君、元祖逮捕君和坏逮捕君共3个。
被害者は诱拐犯?	被害人小仓真澄是绑匪？他曾经穿过逮捕君外套吗？
なぜ血痕がないのか?	被害者倒下的地方为何没有血迹？
ステージの影の中	大场薰目击到的犯人和被害者都在黑影里，看不清楚。
かたづけられたステージ	被撤除的舞台。中午前还搭建着的舞台，现在已经被撤除了。
解体されたキグルミ	室内的垃圾箱里发现的被解体外套。
折れた模造刀	掉落在门附近，完全断成了两截。
外へのトビラ	理应被撬坏的门，门锁却保持完好，难道警察破门时并没有上锁？
パイプイス	绑匪使用过的折凳有3张。
3つの汤のみ	桌上的茶是今天刚泡的，杯子共有3个。
ワルホくんが足りない	3个绑匪偷走了4件外套。坏逮捕君外套在哪里？
ヒメコのペンダント	姬子的项链，形状为翅膀，雕刻着“HIMEKO・K”。
左右反转しているタイホくん	公园说明书中标准逮捕君在鬼屋中也是左右相反的。
カガミの破片	可能是为了营造气氛，鬼屋里全是镜子。

证物

パンフレット	BANDO LAND的地图，能够查看详细。公园的正门在下方，左面是鬼屋，上方为舞台区，右面是西部小镇区。
タイホくんフォトラー	公园内的“逮捕君”摄影拉力，给公园里的四种逮捕君全部拍照后可领取纪念品。
ワルホくんのアタマ	四种逮捕君中“坏逮捕君”的头。
タイホくん图鉴	逮捕君图鉴。逮捕君家族有“元祖逮捕君”（プロトタイホくん）、“标准逮捕君”（タイホくん）、“坏逮捕君”（ワルホくん）和“逮捕娘”（タイホちゃん）四种。
诱拐犯に盗まれたキグルミ	被绑匪偷走的外套有标准逮捕君、元祖逮捕君和坏逮捕君共3个。
杀害状况メモ	被害人是小仓真澄，被枪杀。能查看详细情况。
	被害人是小仓真澄，子弹从腹部穿透肩部。能查看详细情况。
小仓のペンダント	小仓的项链，形状是马，背面以罗马字雕刻着“SUMIO KURAMA”。
タイホくんカー	逮捕君小车，三轮机动车移动小卖店，在西部小镇区的车库中发现。
被害者のキグルミ	被害人的逮捕君外套，根据脚印和现场没有留下血迹这两点来看，被害人在遭到枪杀时正穿着外套。
	小仓被杀害时穿着的外套，从弹痕来看子弹是在最近距离下发射的。
ラブレター	情书，信封为“消费者金融 カリョーゼ”，上面写着“光，我能再去见你吗？——你的URAMI”。
鞍马纯夫についての书类	鞍马纯夫（小仓真澄）的资料，主要内容有：鞍马纯夫，男性，惯用右手，身高173厘米，体重56kg。越狱时从狱警处抢到一把手枪，警方原以为他会回去寻找妻子和女儿而撒网，但一直没有将其抓获。
折れた模造刀	被当做门栓使用的模造刀，能查看详细。
	犯人殴打御剑的右侧头部所使用的凶器，可查看详细。
失われたモデルガン	坏逮捕君的道具手枪被拿走。该枪能鸣空枪。
カガミの破片	在被害人的头套里发现的，为什么这里会有镜子碎片？
	碎片和墙壁上的镜子不同，明显要厚。
凶器の拳铳	杀害小仓时使用的手枪，原系小仓越狱时从狱警处抢夺到的物品。



前篇

3月13日 早晨10时11分

刚回国就遭遇到友人之子的绑架事件，御剑被委托交付赎金的任务。犯人指定的赎金交付地点是名为“BANDO LAND”的主题公园，犯人使用变声器打来电话，让御剑带着赎金经由公园的舞台区转到鬼屋。在鬼屋的指定房间放下赎金后，一声玻璃破裂的脆响引起御剑的注意，他打算在警察到来前守着这个屋子。突然，来自背后的一阵剧痛让他失去了意识。

同日 早晨11时23分

御剑醒转时发现自己被反绑在陌生的小屋里，一个自称是大盗贼“八咫鸦二代”的豆蔻少女从窗口跃下。她的真名叫一条美云，替御剑松绑后，却发现两人都被困在房间里无法逃出了。

调 调查地面蓝布的中央，找到御剑的手机，幸好没有损坏。用手机和丝锯刑警取得联系，得知国际警察也参与了本案。

继续调查蓝布上的木板、右上方布绒玩具的头、右上角的柱子、左侧的储物柜、上方的纸盒、挂在纸盒架的钥匙。这个仓库是“逮捕君”外套的存放点，8个纸盒中有7个是空的，表示目前有7件外套都被拿出去使用。BANDO LAND是由警察协力的公园，因此作为警察局吉祥物的逮捕君出现在公园里也就不足为奇了。

全部调查完毕后与美云对话，选择“诱拐犯”。之后调查右下角的门，选择视野中的梯子，得知对面房间设有地下通道，打开地面的暗门即可进入。暗门的拉手正好钩在柱子上。

MIX “拘束されていた柱”和“开いている床板”

结论 两个房间的构造相同，监禁御剑的房间里应该也有暗门。



调 调查地面的暗门。

MIX “地下への扉”和“ちいさなカギ”。

结论 在纸盒架上找到的钥匙能打开暗门，但出人意料的是该暗门并不通向外面。

MIX “地下へのハシゴ”和“ロッカー”

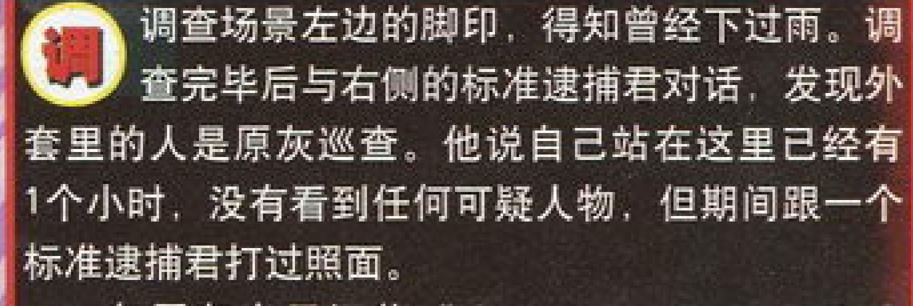
结论 把梯子架到储物柜上，可从窗口逃离。

同日 午后12时11分

西部小镇区

与国际警察狼士龙相遇，他是个豪爽义气的汉子，但对检察官和法庭有相当的敌对情绪。与丝锯和美云对话完毕，御剑的委托人天野河丈一郎赶到，与他对话得知，儿子天野河光昨天被劫持。光今年21岁，是丈一郎的独生子，与管家小仓真澄关系不错。然而，小仓真澄现在也去向不明。





调 调查场景左边的脚印，得知曾经下过雨。调查完毕后与右侧的标准逮捕君对话，发现外套里的人是原灰巡查。他说自己站在这里已经有1个小时，没有看到任何可疑人物，但期间跟一个标准逮捕君打过照面。

向原灰出示证物“タイホくんフォトラリー”，公园里四个种类的逮捕君每种只会有一个出现，在原灰巡查自己扮演标准逮捕君的同时，是看不到另一个标准逮捕君的。

MIX “キグルミ”和“2人目のタイホくん”

结论 绑匪穿了仓库里的标准逮捕君外套逃走。根据仓库中的外套数量来看，公园里的冒牌货除了标准逮捕君外，还有元祖逮捕君和坏逮捕君两个。

MIX “クツの形が分かれば”和“诱拐犯に盗まれたキグルミ”

结论 绑匪穿着逮捕君外套，脚印也应和外套一致。

调 调查先前的脚印，地面有两种逮捕君的脚印，其一通向舞台区，另一个通向原灰巡查。但原灰巡查并不是绑匪，绑匪很有可能在原灰背面的车库里。调查车库门，发现天野河家管家小仓真澄的尸体。



调 **仔细调查小仓的尸体，重要调查点** 腹部血迹、项链

结论 尸体的枪伤有两处，疑为子弹从腹部射入、肩部穿出，然而尸体现场的血迹却太少。尸体的项链是白金制的小马，背面刻有字母“SUMIO KURAMA”。

对项链出示证物“杀害状况メモ”，被害人名叫“小仓真澄”，名字与“SUMIO KURAMA”不符。

对决 狼士龙的推理

1.そこに转がっている死体をよく见るんだな。

仔细观察尸体。

2.死因は、“铳杀”だとみていい。それぐらいアンタにも分かるだろ?

死因基本可以确定是枪杀。这点你也看得出来吧?

3.この国じゃ、铳は禁止されている。カンタンに手に入るもんじゃねえ。

日本是禁止枪支的国家，普通人没有

办法轻易把枪弄到手。

4.原灰巡查のような、この国の警察の连中以外にはな。

除了原灰巡查这样职业是警察的以外。

ゆさぶる后追加证词

原灰巡查は。この车库で被害者を待ち伏せ、警察の拳铳で射杀した!

原灰巡查在车库里等候被害人出现，并用警察的手枪将其杀害。

追究

对追加证词出示“杀害状况メモ”，如果原灰是在车库中杀人，那么现场的血迹太少，因此车库根本不是真正的犯罪现场。

对决 原灰巡查的证言

1.たしかに、本官の持ち场は、ここではないでありますッ!

的确，本人的岗位不是在这里!

2.あたえられた正门前という场所をカンペキに搜查するべくッ!

本人的任务是完美搜查正门前地区!

3.タイホくんカーとともに梦を卖り、かつ犯人を探したであります ッ!

本人一边开着逮捕君小车销售商品，一边留意着是否有犯人!

4.しかしッ!つい梦を卖ることにボットウするあまり!コレ!

可是!由于卖东西太过专心!

5.气がついたら、このエリアにいたということでありますからしてッ!

等回过神来的时候，就发现已经在西部小镇区了!

追究

对第三句证词出示“タイホくんカー”，小车被收纳在车库中，证明原灰说自己“开着小车销售”是谎言。原灰承认自己其实是弄丢了小车，但狼士龙却说这是原灰在开脱罪行，他认为原灰杀人后用小车搬运尸体。

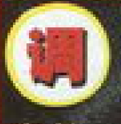
中篇

同日 午后1时22分 BANDO LAND公园正门

狼士龙强行逮捕原灰，并将御剑逐出现场。御剑决定自己展开调查，首要任务是找到真正的杀人现场。丝锯刑警前来报告说，舞台区有人称目击了案发经过。

同日 午后1时42分 舞台区

与宝月茜对话，她是被丝锯叫来协助御剑调查的，并非目击者。



调 调查粉红色的小车，大场香穿着逮捕娘的外套跑来。与大场香对话，她自称目击了杀人事件。

对决 大场香的证言

1.オバチャン、このステージエリアでちょっと休憩してたのサ。

我之前在舞台区稍微休息了一下。

2.ふと见たら、そのへんに男が2人立っていたんだョ。

不经意间，我看到两个男人站在那里。

3.そしたら、急に铳で“ズドン”!击たれた方が倒れたんだ。

然后，突然一声枪响，遭到枪击的男人倒了下去。

4.それはもう、オバチャン怖かったんだヨォ!

真是的，人家好怕怕啊!

追究

这段证词中没有谎言，只要对第二、第三两句证词使用“ゆさぶる”指令即可结束追究。根据大场香的描述，美云用自己的机械“偷盗娘”模拟出案发时的情景。

调 调查地上的被害者，出示证物“小仓真澄の杀害状况メモ”发现矛盾：和车库一样，如果这里是案发现场，没有血迹实在是很奇怪。但大场香看上去不像在说谎，到底是什么理由导致血没有流到地面?

MIX “なぜ血痕がないのか?”和“被害者は诱拐犯?”

结论 假设被害人小仓真澄是绑匪，而绑匪穿着逮捕君外套。遭到枪杀时，由于外套的阻隔，血液没有流到地面。

调 与宝月茜对话选择“足迹检出”，利用科学设备，宝月茜证实被害人确实穿着逮捕君外套经过这里。但这样一来，大场香的证词就出现了问题。

追究

对大场香的第二句证词出示“被害者のキグルミ”，被害者穿着逮捕君外套，这与大场香提供的“看到两个男人”的证词相矛盾。大场香辩解当时舞台还没有撤除，因为位置关系，她只模糊地在舞台的影子里看到了两个身影。



调 调查左侧的舞台。

MIX “ステージの影の中”和“かたづけられたステージ”

结论 犯罪是在舞台被拆除前进行的。

调 调查舞台里的红色人影，当时舞台还没有拆除，凶手不可能站在舞台的台板中间。大场香说，凶手当时肯定站在舞台上向下射击。



对决 狼士龙搜查官的推理

1.本当の犯行现场はここステージエリアだった。

真正的犯罪现场是这个舞台区。

2.原灰巡査は、ステージの上で被害者をまちぶせていたのさ。

原灰巡查在舞台上等待被害者。

3.被害者がやってくると、ステージの上から击ち杀した!

被害者到来时，原灰从舞台上用枪将其射杀。

4.これが、アンタが再现してくれた事件のゼンボウだよ。

这就是你所再现的事件的全貌。

追究

对第三句证词出示“小仓真澄の杀害状况メモ”，小仓的死因是“子弹从腹部穿过肩部”，假如凶手是在高高的舞台上以俯视视角开枪，子弹的飞行轨迹显然与尸体的状况相矛盾。

要解释这种矛盾，就是“犯人与被害人的位置”其实是相反的——被害人站在舞台上，凶手在舞台下以仰视视角开枪。但结合之前地面的足迹，说明犯人也穿着逮捕君外套，也就是说，被害者和犯人都是绑匪，发生内讧而互相残杀。

对决 另一个证据

1.そこに残っているタイヤのアト、よく见てくれよ。

请你仔细看看残留的轮胎印。

2.あの3つのタイヤのアトは、タイホくんカーのものだ。

那种三行的轮胎印显然是逮捕君小车留下的。

3.原灰巡査は移动卖店を盗まれたと言っていたが、ありゃウソだな。

原灰巡查说小车被偷是在说谎。

4.タイホくんカーでここに来て、杀人を行った。

他开着逮捕君小车来到这里杀人。

5.そして、ウエスタンエリアの车库まで死体を运んだのさ。

然后用车把尸体运到西部小镇区的车库里。

追究



对第四句证词使用“タイホくんカー”，然后选择小车的前胎。车库里标准逮捕君小车的车轮很干净，如果原灰开着这辆车犯罪，车胎上肯定会沾上泥污。那么现场的车胎印来自哪里？观察车库得知，除了标准逮捕君小车、逮捕娘小车外，还有一辆元祖逮捕君小车，车胎印应系该车所留。

但这时意想不到的情况发生了，被绑架的天野河光出现，他称犯人是一男一女两个人，自己好不容易才逃了出来。

中篇2

同日 午后2时34分 西部小镇区

与丈一郎对话，得知光很有女人缘，常收到女生的情书。接着跟姬子对话，得知姬子的父亲原本在天野河的公司里工作，某日乘坐着公司的专用飞机不知所踪。

考虑到另一名绑匪是杀人犯的可能性很高，御剑认为有必要调查绑匪的据点（选择“犯人のアジト”）。走到西边与小屋前的警察对话，得知小仓的原名叫“鞍马纯夫”，10年前因犯罪而坐牢，越狱后行踪不明。

同日 午后2时55分 绑匪的据点

调 在下方的蓝色箱子里找到被解体的外套，右侧的门找到一把断折的模造刀。进一步调查门把手，发现门锁没有损坏。明明警察破门而入，为何锁还能保持完好呢？

MIX “外へのトビラ”和“折れた模造刀”

结论 警察破门时门没有上锁，模造刀担任了“门栓”的作用，所以断折。

调 **调查左上方的桌子，重要调查点** 折凳、杯子。

MIX “パイプイス”和“3つの汤のみ”

结论 绑匪共有3名。

这时从地下钻出穿着元祖逮捕君外套的工作人员，他说坏逮捕君的外套丢失了。与他对话可知，每种外套有两件，一件使用一件备用。而坏逮捕君的外套平日是不使用的，但现在本应存放着的2件坏逮捕君外套却一件都没有了。也就是说，绑匪实际偷走了“2件坏逮捕君、1件标准逮捕君和1件元祖逮捕君”共4件外套。

选择纸盒架右下角的纸盒，得知犯人出于某种理由需要两件坏逮捕君的服装。

MIX “ワルホくんが足りない”和“解体されたキグルミ”

结论 扔在垃圾箱里的被解体的外套就是两件坏逮捕君之一。

调 调查外套右手的破洞，出示“タイホくん”图鉴。坏逮捕君的右手应该固定着道具手枪，这件外套上却没有。道具手枪不能伤人，但是可以鸣空枪，应该被绑匪拿去用做某种用途了。

同日 午后3时34分 西部小镇区

丝锯刑警报告公园正门发现标准逮捕君的外套。

后篇

同日 午后3时45分
BANDO LAND公园正门

调 水池旁发现标准逮捕君外套，调查外套的颈部找到一个白金翅膀形项链，背面用罗马字书写着“姬子”的名字。狼士龙认定姬子是绑匪，姬子也承认自己绑架了光。御剑可不认为事情就是这么简单。

对决 城户姬子的告白

1.诱拐を计画したのは执事の小仓さんでした。
计划这次绑架的是管家小仓先生。
2.ヒカルくんを诱拐すれば、お金が手に入るのは分かっていました。
他说只要诱拐了光，就一定能得到钱。
3.天野河さんなら、ゼッタイお金を拂うはずだって。
天野河丈一郎一定会花钱赎人。
4.计画はうまくいきました。でも、お金を手に入れたとたん……
计划进行得很顺利。可是，当拿到赎金的时候……
5.小仓さんが私を里切って杀そうとしたんです！
小仓先生背叛了我，准备至我于死地。

追究

对第五句证词依次出示“ヒメコのペンダント”、“小仓のペンダント”、“鞍马纯夫についての书类”，然后选择文字中的“一人娘”部分。

小仓和姬子的项链可以合为一个整体，从小仓的资料中得知他有一个女儿，这个女儿就是城户姬子。因为是带罪之身，小仓没有向姬子表明身分，但他无论如何是不可能去杀害姬子的。不仅不可能杀害姬子，甚至也不会将她卷入绑架计划中。不过，狼士龙对御剑的分析提出了反对意见。

对决 另一个可能性

1.2人は亲子だった。どうやらそれはマチガイねえようだな。
两个人是父女关系，看来是没有疑问的了。
2.でもよう……そんなこと、2人とも知っていたのかもしれないぜ？
但是……他们可能一开始就知道这件事也说不定呢？
3.再会した2人は、偶然にも天野河家に关わっていた。
重逢的二人偶然地来到天野河家。
4.それを利用して、2人で今回の诱拐を计画した。
利用这一点，两个人共同计划了这次的绑架案。
5.そう考えることもできるんじゃねえのか？
事件也可以这样考虑，不是吗？

追究

对第四句证词出示“诱拐犯に盗まれたキグルミ”，证明绑匪的有3人，除了姬子和小仓以外的第三个人才是主犯——天野河光，整起事件是天野河光自导自演的假绑架。

对决 天野河光的证言

1.ボクが诱拐されたのは昨日の朝のことだったよ。
我是昨天上午被绑架的。
2.それからずっと、目隐しをされて、あの部屋に闭じ入められてた。
之后一直被蒙住眼睛，关在房间里。
3.でも、ちょうど雨が降っていたころ、突然犯人たちがいなくなったんだ。
不过，刚好在下雨的时，绑匪们突然不见了。
4.手锭はされていたけど、しばられていなかったのは、幸运だったよ。
虽然戴着手铐，但幸运的是我没有被绑起来。
5.ボクは、あの部屋から必死で逃げだしたんだ。
我费尽全力从那个房间里逃了出来。

ゆさぶる后追加证词

外への扉はカギが闭まっていたから。地下道から逃げ出したんだ……
通往外面的门上了锁，所以我经过地道逃了出来。

追究

对追加证词出示“折れた模造刀”，房间的门当时没有上锁，如果从房间内部出逃，只要拿下充作门栓的模造刀即可。

“ラブレター”揭示了光的动机，这封信并不是情书，而是催债单。为了偿还债务，光承认自己策划了这起假绑架事件，但是他坚决否认自己杀人。

对决 舞台区发生的事情

1.あの人がお父さんのはずない！だって……ステージエリアで……
那个人不可能是我的父亲！因为……在舞台区……
2.あのワルクくんは、1亿元の入ったスーツケースを持って现れたわ。
他穿着坏逮捕君的外套、拿着装有1亿日元的行李箱出现了。
3.そして、拳铳を私に向けて击とうとしたのよ！
然后，他用手枪准备向我射击！

ゆさぶる后证词变更

そして、左手の拳铳を私に向けて击とうとしたのよ！
然后，他用左手的手枪准备向我射击！
4.だから私、ヒカルくんから渡された拳铳で……
所以我才用光交给我的手枪把他杀了。
5.铳声がして、あの人が倒れたわ。私、怖くなって逃げ出したの。
枪声响起后，那个人倒了下去。我因为太过害怕逃走了。

追究

对变化后的证词出示证物“鞍马纯夫についての书类”，鞍马纯夫惯用右手，因此不会用左手开枪。狼士龙辩解说那是因为小仓穿着坏逮捕君的外套，外套本来右手就拿着道具枪，所以不得已才用左手开枪。然而，姬子说当时对方拎着装有1亿元的箱子，在左手拿枪的前提下，拿箱子的只能是右手。

要解决这个矛盾，首先选择“どちらも正しい”，然后出示“ワルホくんのアタマ”。姬子看到的人戴着坏逮捕君的头，但身体部分是其他种类的逮捕君。

在图鉴上选择“プロトタイホくん”，对方的身体部分是元祖逮捕君，而三个人中穿元祖逮捕君衣服的是天野河光。出示“失われたモデルガン”，天野河光先将小仓杀害，然后把坏逮捕君外套上的道具枪给了姬子，自己冒充小仓在姬子面前出现，让姬子开枪后误认为自己杀了人。姬子却说自己逃出房间时小仓还活着。

对决 姬子看到的

1.私は、2人よりも迟れてアジトに合流したんです。

我到据点的时间比他们两个晚。

2.そのときはもう、ヒカルくんが、小仓さんを取り押さえたあとでした。

那个时候光已经制服了小仓。

3.小仓さんを奥の部屋に、しばりつけておいて……

他把小仓绑在里面的房间。

ゆさぶる后追加证词

ワルホくんのアタマをかぶっていたからまちがいないです。

那个被绑的人戴着坏逮捕君的头，一定不会错的。

4.そのあと、2人でキグルミを着て逃げ出したんです。

然后，我们两个一起穿着外套逃走了。

追究

对追加证词出示“ワルホくんのあたま”，姬子当时看见的不是小仓，而是被绑住的御剑，光这么做让姬子误认为小仓还活着。

丈一郎带来了一套逮捕君外套，他说这是小仓生前穿过的衣服，凶器手枪也找到了，上面验出了姬子的指纹。

调 调查头部，找到镜子碎片（カガミの破片）。调查弹孔，得知弹孔有烧灼痕迹，表明子弹是在最近距离下发射的。调查弹孔右边的手枪，这是杀害小仓的凶器。

对决 决定性的证据

1.凶器の拳铳に指纹がついているからまちがいない。

凶器手枪上绝对附有指纹。

2.小仓を杀したのは、ヒメコだったんだ。

杀死小仓的就是姬子。

3.でも、小仓の方もヒメコの命をねらってた……

但是，当时小仓也要取姬子的性命……

4.ミツルギさん。ヒメコは、正当防卫にならないのかな?

御剑先生，姬子的行为应当属于正当防卫吧?

追究

对第一句证词出示“诱拐犯に盗まれたキグルミ”，姬子的指纹不可能出现在手枪上，因为凶手在杀人时穿着逮捕君外套。之所以会有指纹，不过是在鬼屋中触碰过手枪。

出示“被害者のキグルミ”后选择弹孔位置，被害者外套的弹孔是子弹在最近距离下发射的，如果当时死在舞台，不可能留下烧灼痕——真正的杀人地点是在鬼屋（ホラーハウス），被害者头套里的镜子碎片（カガミの破片）证实了这一点。但狼士龙表示，犯人的据点里也有镜子，不能证明杀人地点一定在鬼屋。御剑请求勘察一次现场，一定能找到决定性证据，但丈一郎为了袒护儿子，说已经将鬼屋买下，没有他的许可任何人不许进入。

后篇2

同日 午后4时27分

BANDO LAND公园正门

一筹莫展之际，美云拿出她的模拟装置，以此再现鬼屋内部场景。犯人躲藏在走廊尽头的外套中（选择地图左边的绿色日文タ），光称打晕御剑的是小仓，由于小仓穿的坏逮捕君右手有道具枪，因此拿武器的只可能是左手。

打晕御剑的武器是“折れた模造刀”，检查模造刀的血液反应（ルミノール反应）可知就是用来当门栓的那把，血液的反应在刀刃左侧。

调 调查模拟坏逮捕君的左手，出示“鞍马纯夫についての书类”和“折れた模造刀”。不管小仓的惯用手是哪只，但是从模造刀上的血迹来看，当时殴打御剑时凶手只可能右手持刀，坏逮捕君右手无法拿东西，因此攻击御剑的是天野河光。之后是鬼屋中镜子的诡计，在游戏中观看更为直观，下面只说一下调查过程。

调 调查走廊尽头标准逮捕君的皮带，出示证物“タイホくん图鉴”，可知皮带的左右方向相反。因此该模拟装置模拟出来的实际上是标准逮捕君在镜子里的虚像。

调 调查标准逮捕君上方的镜子。

MIX “左右反转しているタイホくん”和“カガミの破片”

最后依次出示“パンフレット”，选择“カガミのカベを动かす”，选择地图左端，再次选择地图左端，出示“被害者のキグルミ”即可揭开真相。

第四话 过去的逆转

逻辑材料

あらされたビニール	存放证物的胶袋，现场散落一地。
ポケットの万年笔	一条检察官口袋里的钢笔。写起来应该很顺手。
インクの污れ	一条九郎的左手有墨水污渍。怎么粘上去的？
第2控え室の窗	拥有铁栅的窗户无法让人类通行，窗外可闻到花香。
整理された机	桌上的茶具和胶袋摆放整齐。
一条の万年笔	左撇子的一条检察官使用的钢笔。
自动贩卖机	贩卖“法庭名物”系列的自动售货机，大多是甜食。
ピンク色のゴミ	掉在窗台上的粉红色垃圾，橡胶质地。
窗际に置かれたサボテン	放在走廊窗边的仙人掌盆景，锐利的尖刺很危险。
アンコのカケラ	甜馅的一部分，招来了蚂蚁。
香水のニオイを逃がした	打翻香水后，葛律师为了通风而打开了第一待机室的窗户。
うるさいテレビ	第二待机室的电视音量被设定得很响。
消えた证据品	本应在一条检察官提包里的“犯罪录像带”到哪里去了呢？
开かれた窗	窗户虽然有铁栅，但像气味一样的无形物却能通过。
铳声は闻こえた	窗户打开的情况下便可听到枪声。枪声从何处传来？

证物

KG-8事件概要	天野河丈一郎的秘书因为涉嫌走私被逮捕，天野河的职员葛由卵子在出庭作证在被杀，涉嫌走私的柯德比亚大使馆员玛尼柯汀因证据不足被释放。这次的被害人迪德曼与葛由卵子情况一样，也是在打算出庭指证走私犯罪前被杀。
丝锯の证言书	丝锯一直守在第二待机室门前，除了枪声外没有听到其他异常动静。
凶器の拳铳	大使馆员杀人事件的证物，为一条检察官所有。现在握在一条九郎尸体的手中。
	被一条握在手中，估计是距离目标几米的距离是发射子弹的。
凶器のナイフ	应该是一条检察官带进来的证物。现在握在真剃透的手中。
	杀害一条的凶器，由八咫鸦送来，可变为匕首和钥匙。
杀害状况メモ	记录着一条九郎和真剃透的死亡情况，详细内容如下：9月10日午后4时左右听到枪声后发现两人的尸体。一条胸部中刀身亡，真剃被子弹射击胸部身亡，由于真剃的胸前没有烧灼痕，判断应该是在几米外距离开的枪。
	记录着一条九郎和真剃透的死亡情况，详细内容如下：9月10日午后4时左右听到枪声后发现两人的尸体。一条胸部中刀后当场休克身亡，真剃被子弹射击胸部后少许存活了一段时间。由于真剃的胸前没有烧灼痕，判断应该是在几米外距离开的枪。
ビニール袋	第二待机室地板上散落的胶袋之一，沾有一条九郎的血液。
赏与袋	丝锯刑警的奖金袋，里面曾装过500日元。
どら焼き	谜之少女掉落的铜锣烧。袋子上写着“法庭名物”。
	谜之少女掉落的铜锣烧。价格为600日元两个。
马堂の证言书	枪声响起是在休庭快结束、即将开庭时。
丝锯の指纹	走廊沙发上的手印经鉴定是丝锯所留。黑色的污渍散发出甜味。
	留在走廊下的沙发上，可推测丝锯坐在这里吃铜锣烧。
割れた风船	有点眼熟的气球碎片，掉落在走廊的窗边。
约束ノート	一条九郎与一条美云的交换笔记，能查看详细。
葛の香水	葛送给马堂的香水，相同的香水曾经在第一待机室打翻过一瓶。
一条の手帐	一条九郎的笔记，上面记录说，一条找到了证明真剃是杀人凶手的证据——凶器手枪和犯罪时录像，如果能找到“八咫鸦钥匙”的话，就可以证明真剃不是八咫鸦了。
ヤタガラスのカギ	八咫鸦钥匙的照片，形状奇特。
	八咫鸦送来的钥匙照片，该钥匙也能变为匕首。
犯行ビデオ	记录着大使馆员被杀事件的犯罪瞬间，录像带中有明显的枪声。

自称大盗八咫鸦二代的少女一条美云，她拿出的一块布，将御剑的思绪拉回七年前。那是一个离奇的案子，被告人在法庭上告发说，指使自己杀人的大盗就是站在检察官席位上的一条九郎。

前篇

9月10日 午后3时22分 地方法院 大厅

这是御剑怜侍的第一次出庭，代替被告发的一条九郎检察官。与狩魔豪对话得知案情：9月8日夜晚，柯德比亚大使馆前发生杀人案，被害者是大使馆的工作人员迪德曼，被告人真剃透在当晚形迹可疑，并且手持凶器手枪，被紧急逮捕。在杀人事件发生时，大盗贼八咫鸦潜入大使馆。当时真剃透主张自己是八咫鸦而否认了杀人事实，但今日在法庭上却一改口供。

正在狩魔豪和御剑怜侍谈论KG-8事件时，一个小女孩拿了一堆零钱跟御剑兑换了一枚100日元的硬币，开心地离去。

同日 午后4时

在法庭等待接手证物的御剑久久不见一条九郎，丝锯刑警慌张地报告说一条九郎和真剃透双双死在第二待机室。

同日 某时刻 地方法院 待机室前走廊

与马堂一彻、葛冰见子和丝锯刑警对话，得知一条九郎和真剃透分别手持手枪和匕首死在第二待机室，怀疑是互相搏斗致死。在狩魔豪的帮助下，马堂放行御剑和冥调查现场。

同日 午后4时15分 地方法院 第二待机室

现场的两件凶器手枪和匕首，手枪来自一条的提包，是这次法庭的证物；匕首的来源尚不明确。

调 调查地面的尸体，放大后调查手枪、匕首、沾血的胶袋、一条九郎的左手。

调 调查地面被翻转过来的尸体，放大后调查一条的胸前口袋、一条胸部的伤口、真剃胸部的伤口。

调 调查右上角打开的窗户，能闻到外面鲜花的香气。窗户有铁栅，因此人是不可能从窗户逃出的。


调查下方的长桌。


调查电视。

MIX “整理された机”和“あらされたビニール”

结论 地面散落的胶袋很不自然，可能与胶袋上的血迹有关。

MIX “ポケットの万年笔”和“インクの汚れ”

结论 一条九郎是左撇子。

调 调查一条握枪的手，出示“一条の万年笔”。一条明明是左撇子，为什么会用右手握枪呢？这个现场是被某个人故意布置过的，为了诱导人们以为一条和真剥是同归于尽的。

同日 某时刻
地方法院 第二待机室

验尸结果表明，真剥在中枪后稍微存活了一段时间，而一条在被匕首刺杀后立即死亡。

对决 事件的真相

1.一条检事は即死……そして真剥はわずかな间、生きていた。

一条检察官是即死……并且真剥苟延了少许时间。

2.このことから、一条检事は真剥を击った后で死んだことがわかるわ。

从以上来看，一条检事是在枪击了真剥后才被刺死的。

3.真剥は死のまぎり、一条检事の持つナイフを夺い、刺した。

真剥在临死前夺过一条检察官的匕首，刺死了一条。

ゆさぶる后证词变更

2人は争い、ナイフを夺った真剥は最后の力を振り绞り一条检事へ反击。

两人缠斗中，夺过匕首的真剥使尽最后的力量向一条检察官反击。

4.これが、今回の事件の真相よ。

这就是这次事件的真相。

追究

对改变后的证词出示“丝锯の证言书”，根据丝锯的证言，除了枪声外他没有听到任何搏斗的声音。假设是真剥趁一条不注意从提包里翻出匕首先刺死一条也是说不通的（选择“スジが通らない”），因为根据两人的死亡状况（出示“杀害状况メモ”），一条是被刺后即死，尸体不可能堆在真剥的上面（选择“死体の重なり方”）。

对决 事件的真相2

1.一条检事の死体が真剥の上に倒れているのは、グウゼンよ。

一条检察官的尸体倒在真剥的上方纯熟偶然。

2.2人の死体が折り重なって倒れていた。

两个人的尸体靠在一起倒下。

3.つまり……同时に攻击したのよ。おたがいに。

也就是说，他们互相同时发起攻击。

ゆさぶる后证词变更

至近距离で、同时に攻击したのよ。おたがいに。

他们在最近距离互相发起攻击。

4.死体が倒れる顺番がいくぶん前后しても、フシギではないわ。

尸体倒下的顺序即使有先后，也不是什么奇怪的事情。

追究



对变化后的证词出示“杀害状况メモ”，验尸报告表示枪的射击位置是距离真剥几米以外，因此“最近距离”是不可能的。冥追问两名死者到底谁先产生杀意，御剑给出的答案是“谁都没有产生杀意”（どちらでもない）。从现场来看，不管是一条先动手还是真剥先动手都有矛盾，但是现场散落的胶袋（选择“ビニール袋”）表示有第三个人存在。根据丝锯的证词，他没有听到争斗的声音，所以现场的胶袋是有人故意弄乱的。真凶在用匕首刺死一条前，为防止血溅到自己身上而给匕首包上了胶袋，然后在现场做了掩饰工作。

刚与冥辩论完，法官和葛间进现场。葛要求立刻逮捕丝锯，因为法官证实丝锯之前说“一直站在待机室外”的证词是假的——在休庭中，法官看到有一段时间走廊里没有任何人。这样一来，丝锯的所有证言都靠不住了。可是丝锯坚称自己没有说谎，御剑也辩解说丝锯没有任何犯罪动机（选择“犯行の动机”）。

对决 丝锯刑警的动机

1.あれは确か……一周间ほど前のことよ。

那是一周以前的事情。

2.警察局の前で丝锯刑事が、一条さんに怒られているのを见たの。

在警察局前，丝锯刑警被一条检察官责骂。

3.“きさまなぞ、减给だっ！”って言われて、真っ青な颜してたわ。

一条说要给丝锯降薪，丝锯的脸色变得很难看。

4.新人の刑事が、いきなりの减给……恨んでいてもおかしくないわね。

新人刑警突然被减薪……产生怨恨情绪也是理所当然的吧？

5.どう？あなたの求める“カンペキな说明”になったかしら。

如何？这能否作为你想要的“完美说明”呢？

追究

对第五句证词使用“ゆさぶる”指令，选择“异议をとなえる”后再选择“真剥杀害の动机”。按照葛的说法，的确解释了丝锯杀害一条的动机，但杀害真剥的动机并没有说明。

对决 杀害两人的动机

1.一条さんと真剶、2人を杀す动机をもっている人物なんていないわ。

没有人有动机同时杀害一条和真剶两个人

2.むしろ、どちらか一方に恨みがあれば十分よ。

不过，只要怨恨其中的一个就足够了。

3.一条さんを杀害すればトウゼン、一绪にいた真剶は目击者になる。

丝锯在杀害一条后，真剶就是凶案目击者。

4.だから、突发的に杀した……2人で争ったように见せるためにね。

所以丝锯又突发性地杀了真剶……并把现场布置成两个人争斗过的样子。

追究

对第一句证词出示“KG—8号事件概要”，大使馆员玛尼柯汀同时拥有杀害两个人的动机。（真剶是杀害大使馆职员的凶手，一条是KG—8号事件的检察官。）马堂随即表示，玛尼柯汀有充分的不在场证明。案发前他一直在法庭的旁听席，所有警员都可以作证。

与葛对话，出示“KG—8号事件概要”，葛与事件被害人同姓。葛说，被害人葛由卯子是她的妹妹。由卯子被玛尼柯汀所杀，但起诉玛尼柯汀的证据被走私犯罪组织的黑衣男子夺走。

中篇

同日 午后4时45分
地方法院 大厅

与葛对话，葛说事件发生时，她和马堂都在第一待机室里。她说八咫鸦是个专门窃取“情报”的盗贼，窃取企业的不法机密并向公众发表。

与丝锯对话，从他身上找到一个500日元的红包，据说这是他领取到的第一份奖金。向丝锯出示“丝锯の证言书”，丝锯再次确定自己只听到过一声枪响，并且除了他以外没有别人经过走廊。

同日 某时刻
地方法院 待机室前走廊

与法官对话得知，休庭时他在对面楼的厕所里，透过窗户可以看到这边的走廊。他目击到丝锯刑警在自动售货机前买某件东西，但当他走出厕所时，却看到走廊里没有任何一个人。

调 调查自动售货机。

与马堂刑警对话，得知在枪声响起30分钟前，自己带着丝锯来到走廊，在第一待机室门前遇到葛。葛说一条将真剶带进了第二待机室，让丝锯去守门，之后葛一直和马堂待在第一待机室，没有不在场证明的只有丝锯一人。

枪声响起后，马堂和葛立刻赶向第二待机室，期间的间隔时间不到1分钟。选择“铳声が闻こえた时间”，马堂说枪声响起的时间是在休庭快结束时。

调 调查走廊的左下角，重要调查点：窗台粉红色的物体、仙人掌、下方椅子上的手印、椅子下的黑点。

MIX “窓际に置かれたサボテン”和“ピンク色のゴミ”

结论 粉红色的橡胶是被仙人掌扎破的气球。

MIX “アンコのカケラ”和“自动贩卖机”

结论 引来蚂蚁的甜馅来自自动售货机里贩卖的铜锣烧。

调 调查自动售货机上右下角的铜锣烧图案，出示证物“赏与袋”。丝锯身上的钱只有500日元，而铜锣烧需要600日元，凭丝锯一个人的资金是买不起的。

同日 午后5时15分
地方法院 第三法庭

对决 休庭期间所见

1.休廷中だったので、その……トイレへ向かていました。

休庭期间，我去了厕所。

2.トイレは控え室前廊下の向かい侧、つまり、廊下が见えるのです。

厕所在待机室走廊的对面一侧，换句话说就是可以看到走廊里。

3.私がトイレに入った时、あの刑事は自动贩卖机で何か买っておりました。

我进厕所的时，那个警察在自动售货机前买什么东西。

4.でも、トイレから出ようとした时は姿が见えなかったのです！

不过，就在我想出厕所的时候，那个警察已经不在了！

5.警备中にいなくなった刑事……怪しすぎますぞおおお！

擅离岗位的警察……太可疑了！

追究

对第四句证言出示“丝锯の指纹”。因为墙的阻挡，当丝锯坐在沙发上吃铜锣烧的时候，法官透过窗户的视野正好看不到他，因此造成“丝锯擅离岗位”的错觉。

对决 休庭期间所见2

1.确かに、トイレの窓から座っている人间は见えないかもしれません。

确实，当时我从厕所的窗户无法看到坐在那里的人。

2.しかし、私が见たときにあの刑事が座っていたとはかぎりませんぞ！

但是，这并不代表我看的时候那个警察就一定坐在那里！

ゆさぶる后追加证词

私が廊下を见たのは……开廷の20分ほど前でしょうか。

我看走廊下的时候，大约是开庭前20分钟吧。

3.しかもですな！一番大事なことを证言し忘れていたのですが……

而且！我刚才忘记了最重要的一个证词……

4.トイレを出るとき"パンっ！"と、铳声がしたのです！

当我走出厕所的时候，听到了"砰"的一声枪响。

追究

对追加证词出示"马堂の证言书"，可知马堂听到的枪响是在即将开庭的时候，与法官所说的"开庭前20分钟"相矛盾。法官听到的枪声，实际上是气球被仙人掌扎破时的声音（选择"割れた风船"）。御剑进一步要求对丝锯详细询问。

同日 某时刻
地方法院 第三法庭

对决 警备中发生的情况

1.马堂刑事に呼び出されて、裁判所へ来たッス。

我是被马堂警官叫到法院来的说。

2.到着してすぐに、第2控え室前で警备するように命令されたッス。

到达后我立刻接到在第二待机室前的警备命令的说。

3.それから铳声が闻こえるまでの间、ずっと廊下にいたッス！

从那时开始一直到听到枪声的期间，我一直都在走廊里的说！

ゆさぶる后证词变更

铳声が闻こえるまでの间、一步もドアの前から动かなかつたッス！

在听到枪声前，我站在门口没有移动过半步的说！

4.デカダマシイにちかって、自分は犯人じゃないッス！

向魁梧之魂发誓，我绝对不是犯人的说！

追究



向变化后的证词出示"丝锯の指纹"，这是他吃铜锣烧的时候留下的。如果他站在门口一动不动，是怎么买到铜锣烧的呢？继续出示"どら烧き"，这个铜锣烧是一条美云掉落的，而且丝锯一个人的钱根本买不起两个铜锣烧，可以想象是美云和丝锯共同出钱购买。

向美云出示"どら烧き"后与之对话，美云的发言证实了御剑的猜想，但是冥随即提出一个问题，为什么丝锯要坚持说自己是一个人在走廊这样的谎话呢？出示"约束ノート"，该日记里写着"不接受陌生人的馈赠"，丝锯为了包庇美云而说谎。

就在大家以为丝锯的嫌疑洗清时，葛走进来说这反而说明犯案的只可能是丝锯。理由为：当时走廊下除了丝锯别无他人。御剑明白还有很多东西有待调查。

后篇

同日 午后5时45分
地方法院 第一待机室

调 对马堂对话，得知葛曾经在第一待机室打翻了一瓶香水。另外，马堂、葛、一条都跟KG-8号事件有关系。一条和马堂负责走私案件的调查，前来自首的鞍马纯夫不过是替罪羊，一条和马堂多次追查到走私相关人员，但始终查不到真正黑幕。葛则以对方律师的身分来调查走私案件，三人的目的其实是一致的。

马堂进一步表示自己和一条比谁都了解大盗八咫鸦。八咫鸦有三个厉害之处：第一、哪个建筑物的哪个部分有什么东西可以偷，全部一清二楚；第二、能够突破一切警备系统；第三、在盗窃现场不会留下任何线索。八咫鸦不会杀人，因此真剃透绝不是。

同日 某时刻
地方法院 第三法庭



调 调查左边桌子上的四件证物。

笔记里没有记载"匕首"这件证物，但桌上不但多出一把匕首，还少了一把"八咫鸦钥匙"，可以推断匕首和钥匙其实是同一种东西。调查匕首柄，得知八咫鸦钥匙可以在匕首和钥匙两种形态间切换。然而，钥匙的秘密即使是警察内部人员中知道的也不多，杀死一条九郎的有很大可能性是送来钥匙的八咫鸦本人。



调 调查黄色信封，发现证物中少了"记录真剃犯罪经过的录像带"。

同日 午后6时
地方法院 第二待机室

与马堂对话，出示"ヤタガラスのカギ"。

对决 马堂的行动

1.……俺とカズラは、第1控え室で……话をしていた。

我和葛在第一待机室聊天。

2.……话の内容は……たわいのない世间话だ。

聊天的内容是一些无聊的家常。

3.……铳声を闻いたのは……开廷直前の时间。

听到枪声是在即将开庭的时候。

ゆさぶる后证词变更

……铳声が闻こえるまでは、不审な音は……何も闻こえなかった。

在听到枪声前，我没有听到任何可疑的声音。

4.俺はカズラと共に、すぐ廊下に飞び出した！

我和葛立刻飞奔到走廊！

5.そこでうろたえる丝锯を见つけて、第2控え室に飞び入んだ。

在走廊里我们看到惊慌失措的丝锯，然后立刻进入了第二待机室。

追究

对变更后的证词出示“割れた风船”，马堂辩解说，之所以没有听到气球破裂的声音，是因为法院的门窗隔音效果好。不过这样一样又产生了新的矛盾，马堂是如何能听到隔壁的枪声的呢？

MIX “第2控え室の窗”和“香水のニオイを逃がした”

MIX “开かれた窗”和“うるさいテレビ”

MIX “铳声は闻こえた”和“消えた证据品”

调 调查电视下的录像机，发现这正是失窃的证物。

对窗口出示“犯行ビデオ”。为了让人们误判犯罪时间，凶手故意将两个待机室的窗口打开，并在第二待机室播放录像带。录像带中的枪声响起，听到的人以为是待机室里发生了枪击，但实际上，一条和真剃在那之前就已经被杀死了。

后篇2

同日 午后6时15分

地方法院 第三法庭

对决 葛律师的推理

1.铳声がした时间带の、容疑者以外の行动はすべて判明したわ。

枪声响起时，除嫌疑人外的所有行动都经过了确认。

2.そして、すべての现场は搜查しつくしたでしょう？

而且，你也搜查过所有的现场了吧？

3.结果、脱出できる通路も见つからなかった。

最终并没有发现可以从第二待机室逃出的路。

4.ギモンの余地はもうないはずよ。犯人は、丝锯刑事しかいないわ。

毫无疑问，犯人只可能是丝锯刑警。

追究

对所有证言使用ゆさぶる，出示“犯行ビデオ”。真凶杀死一条后，开始在第二待机室播放录像带。录像带中枪声响起时间为30分左右，这样就可以操纵时间，引起听者的误解。葛说所有房间的隔音性都很好，选择“窗が开いていた”，只有故意打开窗户的人才是杀人真凶——葛冰见子。

对决 葛律师的反证

1.窗が开いていたからって……私が开けた证据があるかしら。

窗户是打开的……但有证据证明是我打开的吗？

2.それに、犯行にビデオが使われた证据もね……

而且，也没有证据证明录像带在犯罪时使用过……

3.それで人を犯人扱いするなんて、あきれちゃうわね。

就凭这两点就想让我沦为罪犯，实在很无厘头吧。

4.アナタのスイリは……アナだらけということよ！

你的推理……实在是漏洞百出！

追究

对第一句证词使用“葛の香水”。葛故意在第一待机室打翻香水，然后以通风为借口打开窗户，就是为了让一起的马堂刑警听到录像带的枪声。

对决 葛杀不了一条的理由

1.香水をこぼしたってだけで、犯人扱いは乱暴じゃないかしら。

仅凭打翻香水就指认我是犯人，是不是太粗暴了呢？

2.狩魔检事の弟子だけあって、ねつ造はお得意みたいね。

你是狩魔检察官的弟子，看来也很擅长捏造呢。

3.でも、私が一条さんを杀すことは不可能よ。

但是，我不可能杀掉一条。

4.だって一条さんを杀したナイフが、どこにあったか知らないもの。

因为我根本不知道杀死一条的匕首在什么地方。

ゆさぶる后追加证词

バッグに入ってたのはカギよ。そんなものでは人を杀せないわ！

放在包里面的是钥匙，那种东西根本杀不死人！

追究

对追加证词出示“ヤタガラスのカギ”。一条检察官虽然将匕首形态的八咫鸦钥匙放在包里，但是他自己并不知道匕首就是钥匙，因此才会在笔记中记录“如果有八咫鸦钥匙就可以证明真剃不是八咫鸦”。除了八咫鸦本人外，没有人知道匕首和钥匙是同一个东西，但是葛却清楚地说出了“放在包里面的是钥匙”，证明她是真凶八咫鸦（选择“ヤタガラス”）。

在证据面前，葛不但承认了自己是凶手，还承认了自己是走私组织的一员，指使真剃杀死大使馆职员的人也是她。随后，葛用枪掩护自己逃出法庭。这是御剑第一个担当的案件，也是到目前惟一没有完美解决的案子，一挂念就是7年。然而，在7年后的今天，大盗八咫鸦再次向大使馆发出了预告。

第五话 激情逆转

逻辑材料

冥の归还	在海外追查走私组织的冥为什么要来大使馆?
悪事を盗む	八咫鸦的预告状中写着“偷取恶事”。
ナイフの柄の模样	凶器的刀柄上雕刻着蝴蝶图案。
大使館で使われていたカギ	7年前八咫鸦从柯德比亚大使馆盗出的东西。
开かない金庫	ババル执务室的保险柜，没有钥匙无法打开。
ババルのダイカイ像	两个国家都宣称自己的雕像是真货，只有大使和秘书才能触摸到。
ババルの蝶	国旗上的图案。与アレバスト的花相对，是国家的象征。
エントツから烟	当矢张准备进入的时候，烟囱里开始冒烟。
ダンロを使用	事件发生时，大场香在执务室的隔壁用暖炉暖腰。
邻の部屋の女性用下着	女性内衣，在执务室的暖炉里发现，如何移动到这里的呢?
つながっているエントツ	大场香的房间和执务室的两个暖炉共用一个烟囱。
つながっているダンロ	アレバスト执务室里的暖炉与隔壁相连。
改装工事	ババル大使馆正进行着全面的改装工事。
シーナの居场所	她在抓到美云前一直在玛尼柯汀执务室隔壁的房间。
左右对称の构造	原本是一个大使馆，两国的大使执务室是左右对称的。
回转扉が使われた?	暖炉的回转门可能被某人使用过，有详细调查的必要。
消えた燃えカス	原本应该在暖炉里的燃烧垃圾如今去了哪里?
ダンロの回转扉を使って逃げた	美云追逐的人使用暖炉回转门逃到了隔壁房间。
カーネイジの焦り	他似乎有什么事情不愿被我们调查。
マニィの伪札づくり	利用ババル大使馆的印刷机和墨水制造伪钞。
マニィ杀害の动机	カーネイジ想把走私罪名让マニィ一人承担。
日の丸とのさまんじゅう	不知为何，盒子上有一块圆形红斑。这是从待机室拿来的东西。
とのさまんじゅう	手推车里放着馒头的盒子。
手押し车の死体	犯人在待机室内把マニィ的尸体装上了手推车。
とのさまんじゅうを取り出した	为了搬运尸体，犯人把馒头从车里拿到了待机室的地板上。

证物

大使馆のパンフレット	两个国家共有一座建筑，馆内有国境线，可查看详细情况。
トノサマンのサイン	一笔签写的签名版，绘有他的脸和武器图案，能查看详细。
コードピアの纸の书类	有关走私的统计资料，显示出两个国家其一有走私组织的幕后黑手。
マニィの死体所见メモ	死因是颈部的刺杀，幸好没有受到火灾的影响。
ヤタガラスのカギ	从マニィ的死体上发现，7年前从大使馆失窃，可以变为匕首。
凶器のナイフ	附着着被害人的血迹，伤口与刀口一致。特征是其刀柄的蝴蝶图案。
ババルナイフのツカ	伪装为凶器的刀柄，刀刃已经找不到了。
	确定为アレバスト的东西，刀柄上的花盘图案少了一片花瓣。
伪札	西凤民国里出现的伪钞，很难鉴别。
	西凤民国里出现的伪钞，由マニィ制作，在ババル有被焚烧过的痕迹。
ババルインク	用白晶油制造出的特产墨水，因为被用于制造伪钞而限制出口。
アレバストのダイカイ像	两个国家都宣称自己的雕像是真货，只有大使和秘书才能触摸到。
	两个国家都宣称自己的雕像是真货，事件发生时有被移动过的迹象。
トノサマンと握手の写真	在アレバスト执务室的国宝前的握手照片，拍摄与事件发生前。能查看详细。
トケイソウ	开着两朵大花，缠绕支架的藤还有生长的趋势。
トノサマン・ソード	在舞台上使用的武器，被认为是杀害假面二世的凶器。
假面マスク2世のメモ	假面二世被委托偷取国宝雕像。上面还写有雕像的位置。
	假面二世被委托偷取国宝雕像。笔迹和マニィ一致。
トノサマン・スピアー	在舞台上使用的武器，中空，矢张在挥舞时不小心弄弯了枪尖。
	被矢张弄弯而无法使用新必杀技“さみだれ突き”。
ストーカーの手纸	收信人为大场香。字迹模糊且有错字，可查看详细。
女性用の肌着	在执务室的暖炉里发现的女性内衣，与此合身的人物是……
とのさまんじゅう	送给大使馆议员的土特产。大场香悄悄从待机室拿出来偷吃。
影絵のランタン	点燃白晶油能发出绿色的火焰，是ババル共和国的特产。
ピック	在野外舞台发现，由于某种原因而淋湿。
葛の香水	7年前葛冰见子掉落的东西，由美云保管。
给水栓	玫瑰花园池子旁的给水栓，当池子里水位下降时会自动给水。
ヤタガラスの写真	在近处的大楼上拍摄到其从火灾现场越过国境线的瞬间。
	ババル4F和5F的第一次火灾后拍摄的照片。
ババルの火灾	ババル的火灾共发生过两回，能查看详细情况。
ダミアンの证言书	用暖炉焚烧资料时打翻了墨水，燃烧后的垃圾并没有清理。
ワイヤー	ババル座钟里的钢丝，非常长。
ダンロの回转扉	ババル暖炉的回转门有被使用过的痕迹。
かんざし	有螺旋的簪子，前端有土。
キリフダ	KG-8号事件的证物。是走私组织的首脑交给マニィ的指令卡片。
ビデオテープ	KG-8号事件的证物。丈一郎从一条九郎处抢走。
伪札の原板	从カーネイジ的假雕像里发现。
カーネイジの伤	被假面二世刺伤的伤口，是カーネイジ主张自己正当防卫的证据。
纪念写真	在永世中立剧场拍摄的照片。清楚拍到カーネイジ花束中的凶器匕首。
监视カメラの映像	从永世中立剧场前往两个国家间道路上的监控录像。
手押し车	不自然地隆起。

前篇

3月14日 午前10时17分
上级检事执务室1202号

大盗八咫鸦向原柯德尼亚大使馆递出犯罪预告，声称要在3月14日偷取大使馆不光彩的情报。

同日 午后5时
永世中立剧场

永世中立剧场在亚雷巴斯特（アレバスト）和巴巴鲁（ババル）两个国家大使馆的国境线中间，这两个国家本是7年前那个名为“柯德尼亚”的国家，因为内乱在今年一分为二。

调 调查绿衣男子右手边的资料，获得证物“大使馆のパンフレット”。随后与大将军（トノサマン）对话，得到大将军演员的签名板。受到亚雷巴斯特大使加内基（カーネイジ）的传唤，大将军演员前往亚雷巴斯特。不久，有警卫报告说八咫鸦出现在了亚雷巴斯特大使馆内。

同日 午后6时12分
野外舞台

御剑遍寻美云不着，就在这时，巴巴鲁发生了火灾，这也是八咫鸦所为吗?

同日 午后6时45分
巴巴鲁大使馆 秘书执务室

执务室的地上倒着被刀刺死的玛尼柯汀，美云说她追踪八咫鸦来到秘书执务室，但是房间里只有一具尸体，八咫鸦凭空消失了踪迹。狼士龙的秘书希娜（シーナ）认为杀人凶手就是美云。狩魔冥得到巴巴鲁大使达比安的授权，可以自由搜查大使馆，御剑也以冥的助手的身分开始参与搜查。





调 与狩魔冥对话。得知这次冥是来追查走私组织的幕后黑手，这个黑手就在亚雷巴斯特和巴巴鲁的其中一方。

MIX “冥の归还”和“恶事を盗む”


调查尸体，重要调查点：尸体的衣服、右侧口袋。在尸体的口袋中找到7年前刺死一条的可变形匕首，调查匕首柄的最低端，展示钥匙的构造。继续调查地面的另一把匕首，证实这是杀死被害人的凶器。

与达米安（ダミアン）大使对话，得知死者玛尼柯汀掌管着大使馆的大权，负责印刷事物。

调 调查上方的保险柜，没有钥匙的话无法打开。

MIX “大使馆で使われていたカギ”和“开かない金库”

结论 钥匙能打开这个保险柜。


调查下面的纸片，得知该保险柜为双层构造（选择“二重构造になっている”），八咫鸦的钥匙是打开保险柜的关键。钥匙的齿端用以打开保险柜的第一层，而第二层则要以刻有花纹的匕首一端来打开。调查保险柜左侧的孔，出示“ヤタガラスのカギ”后调查刀刃部分即可。金库里面是从各国盗来的美术品，调查下层的纸，出示“コードピア纸の书类”，得知玛尼柯汀果然与走私组织有关。

调 调查房间中间的金色雕像和上方墙上的图案。

MIX “ナイフの柄の模样”和“ババルの蝶”

结论 “ナイフの柄の模样”和“ババルの蝶”

调 调查上方青色衣服下方的刀，这里原本应该陈列着三把没有刀柄的刀刃，但中间的一把缺失了。这种刀的刀刃和刀柄可以自由分离。

对决 抓住美云的理由

1.ババル大使馆にヤタガラスが入ったことは、警察もカクニンしている。

警察也确定八咫鸦进入了大使馆。

2.火事のコンランに乘じて、ババルに盗みに入ったのだろう。

八咫鸦乘着火灾的混乱进入巴巴鲁行窃。

3.そして、その少女は自分がヤタガラスだと名乘っている。

而且，这个少女自称是“八咫鸦”。

ゆさぶる后追加证词

彼女は密输犯罪の书类を盗もうと、カギを持っていたマニィを袭った。

她为了偷窃走私犯罪的资料，袭击了拿着钥匙的玛尼。

4.何より、死体があるこの部屋には、彼女以外……谁も居なかった。

更重要的是，尸体所在的这个房间里，当时除了她以外没有旁人。

追究

对追加证词出示“コードピア纸の书类”，美云并没有偷窃资料，也没有拿过钥匙的迹象，因此没有袭击玛尼的动机。希娜说也许是美云不知道钥匙和保险柜的秘密而把钥匙放回原处，也许是行窃的时候刚好被玛尼撞见。总之不管动机如何，希娜称有美云杀人的决定性证据。

对决 决定性的证据

1.死体のキズとナイフの刃のカタチは一致している。

尸体的伤口与刀刃的形状一致。

2.凶器は、チョウのツカのナイフ。それを持っていた彼女が犯人だ。

凶器是那把蝶柄的匕首，当时手持这把匕首的她就是犯人。

3.彼女は、陈列棚のナイフを取り出し犯行に使用したのだろう。

她应该是把陈列架上的匕首拿出来杀人的吧。

4.このナイフは3本组のトクベツ制。同じ模样のものは2つとしてない。

这是三把一组的特制匕首，另外只有两把相同的。

5.证据品と证言、全てが彼女を示した……反论の余地はないはずだ。

证物和证言都指出她是凶手……应该没有反驳的余地。

追究

对第二句证词出示“凶器のババルナイフ”，凶器的刀刃上虽然沾满了鲜血，但是刀柄却非常干净。这表示刀柄是在凶手杀人后再调换成蝶形刀柄的。调查匕首刀柄上的蝶，然后选择刀刃上的花形图案，出示“大使馆のパンフレット”。亚雷巴斯特国的象征图是花，这把匕首的真正来源应该是对面的亚雷巴斯特国。美云无法进入亚雷巴斯特国，足以证明她不是凶手。接下来的任务是前往亚雷巴斯特，调查匕首是如何越境的。

中篇

同日 午后7时44分

永世中立剧场大厅

经过巴巴鲁国大使的斡旋，御剑终于得以进入亚雷巴斯特调查。与狩魔冥对话，得知西凤民国最近出现了大量使用巴巴鲁墨水制造的伪钞。秘书玛尼柯汀走私大量墨水，想来是制造伪钞的源头，但现在还没有找到伪钞成品、原料墨水以及制造伪钞的模板。既然这些东西不在巴巴鲁国，那么亚雷巴斯特或许能有收获。

与达米安大使对话，得知墨水的原料是白晶油。

同日 午后8时17分

亚雷巴斯特大使馆 大使执务室

老熟人矢张在亚雷巴斯特成为杀死假面二世的嫌犯，与马堂对话得知，在大使演讲时扮演大将军的矢张缺席，但有人目击到矢张出现在杀害现场上方的烟囱旁。

调 调查暖炉旁的桌子、右侧的窗户、金色的雕像，对金色雕像出示“トノサマンと握手の写真”，发现雕像现在的位置相对于照片中被移动过。

继续调查尸体，重要调查点有：地上的剑、头部的血迹、右手的纸。然后与矢张对话，得知矢张是想扮演圣诞老人才去爬烟囱，但当时烟囱里冒着烟，没能进去。至于现场的凶器，矢张说是在跟大使握手后忘记带了回去。

调查矢张右边的三把匕首，重要调查点：三把匕首、左边的长枪。出示“トノサマンのサイン”，得知道具长枪的枪头是中空的，矢张不小心在墙壁上把枪头碰弯了。

与大场香对话，得知姬将军原来的扮演者七三病倒，所以由她代演。并且在事件发生时，大场香在隔壁生了炉子暖腰。待警犬寻找过证物后，向大场香出示“女性用の肌着”，大场香承认这件衣服是她的，大将军馒头是她从待机室偷偷拿过来吃的。但她咬定自己之前从没进过这间屋子。那么衣服和馒头是如何从隔壁移动到这里的?

MIX “エントツから烟”和“ダンロを使用”

结论 矢张看到的烟是大场香生的暖炉，执务室和大场香房间的两个暖炉共用一个烟囱。

MIX “邻の部屋の女性用肌着”和“つながっているエントツ”

结论 大场香的衣服是经由相连的烟囱移动到执务室的。

对决 在房顶的行动

1.ショーのあと、ローズガーデンに手押し车を置いて大使馆に入ったよ。

演出结束后，我就把手推车放在玫瑰花园里后进入大使馆。

2.それから、大使さんと握手して写真を摄ったアトだったな。

然后，和大使先生握手并拍了照片。

3.次の出番までヒマだったから、大使馆の中をブラブラしてたワケよ。

由于到下一场演出还有一段时间，我就在大使馆中闲逛。

4.そしたら屋上でエントツ见つけてさ。エントツのある家がめずらしくてな。

然后看到房顶的烟囱，觉得很新奇。

5.つい、サンタクロースになってみたくなったワケよ。

于是禁不住想扮演一回圣诞老人。

追究

对第五句证词使用ゆさぶる，接着选择“异议をとなえる”、“オバチャン”和“ピンチヒッター依赖书”，得知矢张是为了给姬将军的扮演者七三送礼物才爬烟囱，是有目的性的。但他不知道今天出演姬将军的是大场香。

对决 矢张的主张

1.オレがナナミに会に行こうとしたって?

你说我是去见七三?

2.サンタ气取りでエントツまで行って、ケムリがきつくて入れなくて……

打算扮成圣诞老人来到烟囱边，却发现有烟无法进入……

3.ヒトチガイだったうえに、演说の时间にはチコクして、

弄错了送礼对象，导致错过了演说时间、

4.オマケに杀人の容疑者になった……そう言いたいんだな?

因此我成了杀人嫌犯……你是想这么说吧?

5.そんなハズカシイこと……オレがするわけねーだろ!

这种丢人的事情……我怎么可能去做呢!

追究

对第五句证词出示“ストーカーの手纸”，之后选择信纸上“ヒミ”部分，最后出示”トノサマンのサイン“，证明写给七三的信笔迹与矢张相同。

对决 怀疑矢张的理由

1.被害者である假面マスク2世を发见したのは、このオレだ。

发现被害者假面二世尸体的人是我。

2.そばにはトノサマン・ソード……ツンるニオイと色をしていたな。

尸体旁边是大将军的刀……有着刺鼻的气味和醒目的颜色。

ゆさぶる后追加证词

被害者はこれで思いきり殴りつけられたんだろう。

被害者是被这把刀用力敲打过吧。

3.トノサマンの控え室にあるべき物がこの执务室で发见された。

原本应该在大将军待机室的东西却出现在执务室。

4.そして、この凶器の持ち主が……容疑者、矢张政志ってワケだ。

因此，这个凶器的所有者……也就是嫌犯，就是矢张政志。

追究

对追加证词出示“トノサマン・スピアー”，大将军的道具刀和长枪是同一种材质，都容易弯折，因此刀是没有办法用力敲打人的。

对决 怀疑夭张的理由2

1.トノサマン・ソードでだって、人を杀せたかもしれねえ。

大将军的道具刀说不定也能杀人。

2.この状况じゃ、そういう结论にだってなっちまうんだ。

这种状况下也能得出以上结论。

3.大使馆はくまなく搜查したが、血液反应が出たのはこの凶器だけだ。

我们已经彻底搜查了大使馆，验出血液反应的只有这把凶器。

4.そうなると、やっぱ凶器の持ち主を疑うことになっちまうよなあ?

这样一来，果然还是凶器的主人最可疑不是吗?

追究

对第三句证词使用ゆさぶる后选择"异议をとなえる"，选择"アレバストのダイカイ像"。两国的国宝雕像是只有大使和秘书能触碰的，因此狼士龙不会搜查过雕像，而这个雕像才是真正的凶器。

调 在雕像显示出血液反应后调查雕像底部，发现一个掌纹。经鉴定，该掌纹和死去的玛尼柯汀一致。这样可以得知，眼前这个放在亚雷巴斯特大使馆的雕像其实是对面巴巴鲁大使馆的东西。

中篇2

同日 午后9时21分
野外舞台

与丝锯和大使分别对话，向大使出示"ババルのダイカイ像"，得知两个大使馆的雕像被某人调包。往下走进入中立剧场的大厅，向左穿过大厅进入玫瑰花园。

同日 午后9时58分
玫瑰花园

调 调查水池，得知这里的水位只要下降到一定程度就会自动给水。接着调查左右两座雕像后与狼士龙对话，他说他看到了八咫鸦的影子。御剑指出花园中的左右两座雕像是当时影子的成因——用探照灯照射左边雕像的全身和右边雕像的左手，即可形成看上去像八咫鸦的影子。与马堂刑警对话，他出示了一张八咫鸦的照片，但是人怎么会飞在空中呢?

野外舞台

从花园经过中立剧场到达野外舞台，向上移动进入巴巴鲁的秘书执务室。

同日 午后10时37分
巴巴鲁大使馆 秘书执务室

与达米安大使对话，得知大使馆起过两次火，第一次是4F和5F，第二次是忍者剧演完后的3F，御剑之前目击到的是第二次火灾。

调 调查左下角的书桌，重要调查点：墨水瓶、抽屉、抽屉中的纸片。对纸片出示"假面マスク2世のメモ"，得知玛尼柯汀委托假面二世去亚雷巴斯特盗取雕像后调包。

再次与大使对话，得知白晶油燃烧时呈现绿色火焰，然而玛尼桌子上的墨水并没有被烧掉，那烧掉的是什么呢？另外，巴巴鲁大使馆的雕像是赝品，所以玛尼才让假面二世去调包，但大使对调包一事原先并不知情。

调 当模拟装置再现火灾时秘书执务室场景时，先调查右侧的火焰，出示"影绘のランタン"、"ババルインク"、"伪札"，推理出火灾时这里燃烧的是伪钞。伪钞用原料为白晶油的巴巴鲁墨水印刷，所以燃烧时呈现白色。伪钞的制造者是玛尼。

接着调查右侧的座钟并与丝锯对话，丝锯说在他听到美云的叫声，进入房间前，遇到了从隔壁房间出来的希娜。

MIX "つながっているダンロ"和"左右对称の构造"

结论 两个大使馆的构造是对称的，因此巴巴鲁大使馆的执务室和隔壁房间的暖炉应该也是相通的，而且暖炉壁应该也能回转。

调 调查木炭，出示"ダミアンの证言书"。达米安大使说之前燃烧过的灰烬并没有打扫，那么暖炉里出现干净木炭是不自然的。

MIX "消えた燃えカス"和"回转扉が使われた?"

结论 回转门被人使用过，燃烧的灰烬转到了隔壁房间。

MIX "ダンロの回转扉を使って逃げた"和"シーナの居场所"

结论 犯人利用暖炉的回转门逃到隔壁，理应遇到希娜。

中篇3

同日 午后11时33分
永世中立剧场大厅

御剑分析，美云追踪的八咫鸦在进入执务室后不可能从大门逃走，因为那样会遇到希娜(选择"シーナ")和丝锯，因此只可能从暖炉的回转门逃离。

出示"ヤタガラスの写真"。因为美云遇到八咫鸦是在第二次火灾时，但照片拍摄的时候是在第一次火灾后，因此照片中的飞行物体不可能是八咫鸦。

对决 希娜的行动

1.ババルの1回目の火事では、消火行动を手传っていた。

巴巴鲁第一次火灾时，我在帮助救火。

2.2回目の火事では、ババルに现れたヤタガラスを探していたな。

第二次火灾时，我在寻找出现在巴巴鲁的八咫鸦。

3.その时、邻の部屋で叫び声が闻こえ、かけつけただけのこと。

就在那时，我听到隔壁的叫声，就赶到了执务室。

4.邻の部屋にいた私に、ヤタガラスの姿を见ることはできない。

因此我无法看到八咫鸦的样子。

5.その少女の言う“ヤタガラス”が本当に居たのか……怪しいものだ。

那个少女所说的“八咫鸦”到底是不是存在，其本身就很可疑。

追究

对第四句证词出示“ダンロの回转扉”，八咫鸦通过回转门逃到隔壁房间，因此希娜理应能遇上才对。御剑指证说，只有希娜是八咫鸦才能说得通。希娜说并没有证据证明八咫鸦使用了回转门后，出示“ダミアンの证言书”。达米安大使早晨焚烧的灰烬出现在隔壁房间，就是回转门使用过的证明。

对决 希娜的反证

1.あなたは、“ダンロの回转扉が使われた”という证明をしただけ。

你只不过证明了“暖炉的回转门被使用过”。

2.私は、“ヤタガラスがダンロを通った证据”を出せと言ったのよ。

我要你证明的是“八咫鸦通过了回转门”。

3.ダンロの回转扉が使われたのが谁か？……それを示す证据を见せなさい。

使用回转门的到底是谁？请你出示证据。

4.……もっとも、ババル大使馆は私达が总出で搜索し终えている。

况且，我们已经彻底搜查过了巴巴鲁大使馆。

5.マニィの执务室からも、あやしいモノは何も见つからなかったわ。

在玛尼的执务室里没有发现任何奇怪的东西。

追究

对第五句证词出示“ワイヤー”，国际警察漏过了钢丝和伪钞焚烧的痕迹。接下来一次选择希娜所在的房间、“コート”、“ババルインク”、“コートを燃やす”、“葛の香水”、“どちらでもない”、“ババルナイフのツカ”就可以让希娜认罪，并且承认自己是7年前的葛冰见子。“八咫鸦”是葛冰见子、一条九郎和马堂一彻的共用名，她是走私组织的首脑安插在八咫鸦中的奸细，并除去了一条九郎这个威胁组织的人。然而，虽然希娜落网，但她声称自己并没有杀人，而幕后黑手到底是谁还不得而知。



下篇

3月15日 凌晨0时7分
永世中立剧场ロビー

观看录像，得知KG-8号事件中玛尼柯汀手持匕首出现在被害人葛由卯子的公寓，注意车上的旗子是柯德比亚的国旗。这时，加内基大使前来干预，说八咫鸦已经抓捕归案，搜查现在停止。狼士龙却突然指证杀死假面二世的是狩魔冥，要求去现场证实。

同日 凌晨0时53分
亚雷巴斯特大使馆-大使执务室

对决 越境的凶器

1.アレバストのナイフが、ババルで凶器として使われた。

亚雷巴斯特的匕首在巴巴鲁作为凶器被使用。

2.そして、假面マスク2世を杀した凶器は、ババルのダイカイ像だ。

而且，杀死假面2世的凶器是巴巴鲁的雕像。

3.この2つだけが、难攻不落の国境を越えて反对侧の国へ行った。

只有这两件凶器跨越了国境。

4.その移动を行えるのは、事件直后两国を往复したアネさんだけさ。

能够完成这样的移动的，只有事件后往返于两国的冥。

追究

对第三句证词出示“ババルのダイカイ像”，巴巴鲁和亚雷巴斯特的雕像被调包，因此越过国境线的物品实际上有三件。出示“ヤタガラスの写真”，表明能往返于两国之间的不止是冥。照片中看似飞在空中的，实际上是亚雷巴斯特的雕像（选择“アレバストのダイカイ”像）。

对决 在亚雷巴斯特的行动

1.すでに话した通り……アレバストの警备をしていたわ。

我已经说过了，我在亚雷巴斯特担任警备工作。

2.トノサマンとやらが、执务室へ行くのを见届けた后は……

在确认大将军到达执务室后……

3.一度、ローズガーデンに戻り、警备の状况を确认。

我一度回到玫瑰花园确认警备状况。

4.准备が整ったから、执务室カーネイジ大使を呼びに戻ったわ。

准备好后，我将执务室的加内基大使叫了回来。

ゆさぶる后追加证词

その时、カーネイジ大使は窗际の花に水をまいていた。

那时，加内基大使正在窗边给花浇水。

再度ゆさぶる后继续追加证词

トケイソウの大きな花が4つ、ミゴトに咲いていたわ。

4棵时计草开得很鲜艳。

追究

对二度追加的证词出示“トケイソウ”，照片中的时计草只有两棵。

调 调查土中的坑，得知这里被拔掉过两样东西。调查花盘后选择“证据品を见せる”，出示“かんざし”。冥看到的本应不存在的多余时计草其实是簪子，但本来在亚雷巴斯特的簪子为什么会跑到身处巴巴鲁的希娜手中？

对决 越境的凶器2

1.像にヤタガラスの衣装を着せて、アレバストまで移动させた？

你说给雕像穿上八咫鸦的服装让它移动到亚雷巴斯特？

2.ここからボウガンで发射しても、像をくくりつけたら届くわけねぇ！

就算从这里发射弩弓，像也没有办法到达。

ゆさぶる后追加证词

像じゃないなら、ボウガンでなにを发射したってんだ……

如果发射的不是雕像，那么弩弓到底发射了什么？

3.言っておくが、ダイカイ像に羽根は生えてなかったぜ。

我先说好，雕像没有长翅膀。

4.アンタはもっと现实的な男だと思ったがな。

我开始还以为你是比较现实的男人。

追究

对追加证词出示“ワイヤー”，弩弓发射的并不是雕像，而是穿在簪子上的铁丝，将铁丝的两端绑在簪子上，然后把簪子从亚雷巴斯特5楼发射到巴巴鲁的3楼，让两个雕像在环形铁丝上作圆周运动，利用滑轮原理让两个雕像互换位置。由于巴巴鲁侧的雕像是假货，重量比较轻，这样亚雷巴斯特一侧的雕像就能轻松从5楼滑下去，并把巴巴鲁侧3楼的雕像拉过来。之后选择电扇，它在整套滑轮中扮演了支点的作用。揭示真凶的证据是“トケイソウ”，完全熟悉大使馆构造的人才能想出这样的计划，因此杀人真凶是亚雷巴斯特大使加内基。

调查雕像的头部可以知晓加内基的动机——制造伪钞的模板就在现在的假冒国宝雕像里。加内基在查看模板时被闯入的假面二世发现，于是将其杀害。

加内基进一步狡辩幕后黑手是玛尼柯汀而非自己，选择“キリフダを使う”，出示KG-8号事件的录像带，该录像带是证明加内基就是幕后黑手的证据。

录像带打开后，调查指令卡片背后的血迹，与KG-8号事件被害者的相吻合，表示该卡片式幕后黑手向玛尼柯汀下达命令的令牌。证明车内人物是加内基的方法是车窗上印出的勋章，但加内基并不死心，他展示出自己胸前的伤口，说自己是在正当防卫下才杀死假面二世。并且，他是亚雷巴斯特国的大使，拥有法外治权，就算是审理也是押回国内，日本的警察无法动他。

后篇2

同日 凌晨2时11分
永世中立剧场大厅

MIX “マニィの伪札づくり”和“改装工事”

结论 巴巴鲁的改装工事是处理伪钞和伪钞模板的原因，加内基有为了把走私的罪名嫁给玛尼而将其杀害的动机。

MIX “カーネイジの焦り”和“マニィ杀害の动机”

结论 焦躁的加内基一定是为了不让玛尼被害的秘密公诸于世才不允许御剑一行调查。

调 调查支架上的照片，对加内基手中的花束出示“凶器のアレバストナイフ”，花束中发现杀害玛尼的匕首原本的刀柄。如果加内基是在中立剧场里杀了玛尼，那么将失去治外法权的特权。接着选择“午后5时23分”，调查手推车。

对决 加内基的不在场证明

1.しかし、わからんなァ……なぜ私にウタガイをかけるのだね。

真是搞不懂啊……为什么要怀疑我呢？

2.あなたがたの假说によれば、私とマニィは密输の共犯者なのだろう？

你假说我与玛尼是走私的共犯。

ゆさぶる后追加证词

ならば、共犯者のマニィを杀す动机などないと思うがね。

那么，我没有动机杀死共犯的玛尼。

3.まあ、どちらにせよ……私はアレバストにいたんだ。

但不论如何……我在亚雷巴斯特。

4.ババルでマニィを杀すことなど不可能……これが、アリバイだよ。

我不可能杀得了在巴巴鲁的玛尼，这就是不在场证明。

追究

对追加证词出示“假面マスク2世のメモ”，指出加内基遭到玛尼的背叛，并且要将罪名嫁给玛尼，所以杀人。证据就是玛尼指示假面二世去偷取亚雷巴斯特的国宝。

对决 加内基的不在场证明2

1.マニィとは、この永世中立剧场で会ったのが最后だったな。

我与玛尼最后一次见面是在永世中立剧场。

2.さきほど言ったとおり、その后はずっとアレバストにいたよ。

就像我之前所说，在那以后我一直在亚雷巴斯特。

3.どちらにしても、マニィとはそれから会っていないよ。

在那以后我没有跟玛尼见过面。

4.私がマニィを杀すタイミング自体、ないのではないかな？

对于杀死玛尼一事，我没有作案时间。

追究

对第四句证词出示“纪念写真”，说明加内基就是在中立剧场用藏在花束中的匕首杀人。词穷的加内基准备以治外法权不予理会，但狼士龙及时赶到并说明亚雷巴斯特王室已经解除了加内基的大使职务。

对决 加内基的不在场证明3

1.私がこの剧场で、花束に入ったナイフでマニィを杀しただと？

你说我是在剧场里有花束中的匕首杀死了玛尼？

2.花束は剧场に饰られていたのだ！谁でもナイフを取り出せたはずだ。

花束就在剧场中，谁都可以拿到匕首。

3.それに、マニィの死体は、ババルで见つかったのだろう？

而且玛尼的尸体是在巴巴鲁被发现的吧？

4.私が永世中立剧场から死体を运ぶことなど、出来るわけがない！

我没有办法从永世中立剧场里将尸体运出来。

追究

对第四句证词出示“监视カメラの映像”、“マニィの死体所见メモ”，大将军手推车的不自然隆起是尸体。调查车底发现血迹，证实该车确实搬运过尸体。

对决 在亚雷巴斯特大使馆的行动

1.アレバストに戻り、トノサマンと握手をして写真を撮ったな。

我回到亚雷巴斯特后与大将军的演员拍摄了握手照片。

2.その后、演说を始めようとしたら、ヤタガラスがあらわれたのだよ。

之后，正当我准备开始演说时，八咫鸦出现了。

3.私は国宝が心配になってね。急いで自分を执务室に向かったよ。

我担心国宝的安危，于是迅速返回自己的执务室。

追究

对所有证言都使用ゆさぶる，随后选择“左右对称”，指示地图中与水池对称的围墙另一侧，然后依次出示“ババルの火灾”、“给水栓”、“ピック”、“凶器のアレバストナイフ”。两个大使馆构造相同，因此巴巴鲁一侧应该也有与玫瑰花园对称的水池。将尸体用手推车运到玫瑰花园后，故意让希娜在巴巴鲁一侧引起火灾。把花园水池的给水栓关闭后，把手推车沉入水底，在大家用水池的水救让水位下降。另一侧的希娜跳到干涸的池底，将手推车移动到巴巴鲁，待灭火后，再利用手推车的浮力上升到水面，这样就完成了尸体的越境。

后篇3

同日 午前3时33分

永世中立剧场大厅

对决 关于大将军演出

1.ショーは最后列で见たが、舞台は明るく客席は暗いのでな……

我是在剧场的最后一排看演出的，舞台明亮而客席很暗。

2.私が客席にいたと、观客に证明してもらうのはムズカしいな。

所以很难让其他观众证明我当时就在客席。

3.だが、ショーの内容はオボえている。それが证明になるだろう？

但是，我清楚地记得演出的内容。这应该可以证明了吧？

ゆさぶる后追加证词

“トノサマン・さみだれ突き”は今日が初公开の新技……

“大将军·五月雨突”是今天首次公开的新技……

4.あの感动、この目に烧きついている。决して忘れることはない。

那种感动给我留下深刻印象，绝对不会忘记。

追究

对追加证词使用“トノサマン·スピアー”，接着选择“见た”后出示“手押し车”。因为矢张弄坏了长枪，所以无法使用新技“五月雨突”，该新技除了极少剧组人员外旁人并不知晓。加内基之所以知道新技的名称，是在待机室的写字板上看到的。犯人要把尸体藏在手推车里，只有当手推车还在待机室中时才能完成。加内基狡辩说自己是在上厕所的时候无意进了待机室，并不能证明他杀人。

MIX “とのさまんじゅう”和“手押し车の死体”

结论 犯人要把尸体装进手推车，先要从中拿出大将军馒头。

MIX “日の丸とのさまんじゅう”和“とのさまんじゅうを取り出した”

结论 犯人要把尸体装进手推车，先要从中拿出大将军馒头。

调查包装盒上的红印，接着选择加内基的头像，出示证物“カーネイジの伤”、“ヤタガラスのカギ”。包装盒上的太阳印记是血迹，当时在待机室中的只有玛尼和犯人两人，如果血迹不是玛尼的，那就是犯人的。只要鉴定一下，就可以知道该血必定是加内基被玛尼用八咫鸦钥匙刺伤后流下的。

ENDING



这次的《逆转检察官》整体素质还是令人满意的，不过剧情和谜题较为平庸是笔者对其也许算是吹毛求疵的不满。字斟句酌式的辩论部分不但让玩家乐此不疲，甚至能为平庸的犯罪方式注入莫大乐趣，这也是该系列在玩家投入度上超越普通侦探AVG的原因所在。



30秒可以做什么？尽管在如今这个什么都讲求效率、一秒当两秒用的时代，短短的30秒钟内可以干的事也非常有限，更何况是玩一部RPG作品。如果在以前，有这种想法的人绝不在少数，不过在《勇者30》的世界里，这种认识会被彻底打破，只需30秒，也照样能够拯救世界。

文 乌冬 美编 咕噜

勇者30			
勇者30			
MMV	RPG	2009年5月28日	日版
1～4人	4410日元	无对应周边	

PSP

本作的主模式中共收录了四个类型的游戏，一开始可以选的只有RPG类型的“勇者30”、SLG类型的“魔王30”和STG类型的“王女30”，当这三个游戏通关后，就会出现ACT类型的“骑士30”，“骑士30”通关后会出现“勇者30”的后续模式“勇者300”，而“勇者300”完成后出现“勇者3”。攻略部分以RPG类型的“勇者30”为重点进行讲解，其他的如“魔王30”和“王女30”等没有固定的打法的模式，为了不影响乐趣，则以说明玩法和规则为主。

勇者30

“勇者30”的流程以关卡的形式推进，每一关的目的只有一个，就是把身为关卡BOSS的魔王打倒，开启进入下一关的路线。每关一开始魔王们会念一种破灭咒文，念完后世界会在接下来的30秒后被毁，所以如何在这30秒内收集情报、提升等级，累积足够的实力去挑战魔王使咒文消除是这个游戏最需要掂量，同时也是最有趣的地方。



战斗

游戏采用踩地雷式的遇敌，遇敌后会自动战斗，战斗中玩家可以控制勇者使用道具、加速冲刺和逃跑。战斗中被敌人打倒并不会导致GAME OVER，而是以HP只有10的状态从初始地点重新开始。如果想避免战斗，可以在大地图中行动的时候用×键来加速移动，不过代价是会减少HP，当HP减少到1的时候，则不能再使用加速。

战斗操作	
□	使用道具
×	冲刺（会减少HP）
L+R	逃跑
START	暂停菜单

城镇设施

“勇者30”里的城镇设施一般包括女神像、道具店、装备店和料理店。其中道具店和装备店的作用应该一目了然了，这里要说的只有无论是在装备店购买还是宝箱中获得装备，在获得时都会自动装备在身上，关卡中无法进行更换的操作，所以装备一旦装在身上后就卸不下来了，一般来说当前进行关卡所卖的装备都会比上一关强，但有时候也需要用到特定的装备来攻关，所以是否更换还要看关卡中的实际情况；女神像是用来祈祷使时间回溯的地方，这个会在后面详细说明；而料理店则是一般RPG里用来回复HP的宿屋，每个城镇卖的料理都不一样，所以价格也不一样。另外某些城镇里还有一些佣兵所和马厩等设施，作用是花钱来雇佣同伴和买马。

城镇操作	
方向键/滑杆	移动
△	购买道具、装备
○	对话
□	使用道具
×	加速移动（结合方向键或滑杆）
START	暂停菜单

时间

虽说每一关的时限是30秒，倒数结束即GAME OVER，但事实上来不及的时候可以在城镇的时之女神石像处花钱来使时间回溯，使用时间回溯的费用会随着使用次数而递增，每关的第一次为100G，以后每使用一次就会增加100G，另外当身上的钱不够的时候，可以选择抵押身上装备的方式来支付费用，不过抵押的装备在这关就无法使用了。还有难度也会对时间造成直接影响，在普通难度下进入城镇和村庄时间是不会流逝的，而困难难度则除了在进行剧情对话时会停止，其他场合都是照常流逝的。

能力解说

由于每关开始的等级只有1，所以装备就成了影响勇者能力的最主要因素，但为了不影响平衡，每个关卡都有最强装备的限制，也就是说后期关卡里的装备无法在重复挑战前期关卡的时候使用，能用的只有在这关之前获得的装备。勇者的能力分为攻击、防御、速度、重量、命中和回避六个数值，具体的作用如下：



剑型标志：攻击，影响对敌人造成的伤害。	
铠甲标志：防御，影响受到的伤害。	
靴子标志：速度，影响移动速度。	
重字标志：重量，影响战斗时被弹开的距离。	
标靶标志：命中，影响对敌人的会心一击率。	
盾形标志：回避，影响被会心一击率。	





关卡流程攻略
流程表
Quest 1 勇者のたびだち
Quest 2 大陆へのかけ桥
Quest 3 どうくつと森
Quest 4 森の番人セシリア
Quest 5A 魔の森をぬけて
Quest 6A 勇气の山
Quest 7A むげんさばく
Quest 8A ほろぼされる村
Quest 5B どうくつをぬけて
Quest 6B 海むこうの魔王城
Quest 7B あのころに戻って
Quest 8B 海流をかえろ
Quest 9 美しき魔王
Quest 10 さんぞくの谷
Quest 11 海と陆のわかれ道
Quest 12A ゆうひの勇者
Quest 13A シスターと悪魔
Quest 14A (1) ミイラのさばく
Quest 15A (1) まわる魔王城
Quest 16A (1) 魔のカベをこわせ
Quest 14A (2) ぎゃくしゅう魔王
Quest 15A (2) ふたごの谷
Quest 16A (2) こだいのいきん
Quest 17A (1) せいはいと魔王
Quest 12B 海をこえて
Quest 13B (1) 龙の岛
Quest 14B (1) 小さな船たび
Quest 15B (1) たそがれにさく花
Quest 13B (2) バトルオーシャン
Quest 14B (2) リザードマンの国
Quest 15B (2) カイゾクの宝岛
Quest 16B 雪国へ
Quest 17A (2) /17B なだれとうげ
Quest 18 しろき大地
Quest 19 大平原の战い
Quest 20 水门パニック
Quest 21A 巨大魔王あらわる
Quest 21B もたざるモノ
Quest 22 火山をすすめ
Quest 23A カメとせんにん
Quest 24A ぬまと魔女
Quest 25A 孤岛の魔王城
Quest 23B ゴーレムの谷
Quest 24B お宝ランド
Quest 25B もうひとりの女神
Quest 26 大いなるつばさ
Quest 27 さらばアクド
Quest 28 むげんの武器魔人
Quest 29 咒いと勇者
Quest 30 ラストバトル

Quest 1 勇者のたびだち

先在草原上打倒3个敌人，之后回城堡向国王报告就会发生魔王出现的剧情，不过在现阶段的30秒内要打倒魔王是不可能的。等时间倒数完后，时之女神会出现救助勇者，对话中无论选择哪项都会继承等级正式开始。另外由于是第一关的缘故，时之女神会给予玩家特殊照顾，因为时间结束而导致失败的话会自动复活，但要注意机会只有3次，第4次时间结束就真的GAME OVER了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ボクソード	购入(50G)	西面村庄
つぎはぎの服	过关后	—

称号

みちくさ	时之女神剧情发生后，在第三次复活时击倒魔王
わすれもの	入手初始村庄右边小船里的药草

Quest 2 大陸へのかけ橋

在初始村庄和右边村民对话，得知要去魔王的城堡得通过连接两个大陆的桥，不过现在桥断了，如果有工具的话则可以修好它。把在北面的洞窟得到的トンカチ交给这个村民后就可以过桥了。在魔王城下方的村庄里有比较好的装备出售，可以先来这里更新了装备后再去挑战魔王。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
どうのつるぎ	购入（80G）	西面村庄
レザーシールド	购入（100G）	西面村庄
バンブースピア	过关后	—

称号

ギリギリ	在30秒内过关
ライクわかめ	打倒5只ワッカム（绿色怪物）



Quest 3 どうくつと森

在初始的村庄可以获得地图西南面的帐篷里有制作苍蝇拍（ムシたたき）的职人的情报，这把武器对昆虫系魔物有一击必杀的效果（包括这关的魔王），另外在这里的马厩花120G就可以获得一匹马，骑马的好处是使用冲刺不会减少HP，可以加快攻关的速度。通往魔王城的路有两条，一是通过帐篷东面的桥；二是穿过北面村庄下方的洞窟。第一条稍微要绕点路，可以顺路把苍蝇拍入手，不过两条路并没有强制性，时间够的话也可以拿了苍蝇拍后再走第二条。第二条相对比较近（不拿苍蝇拍的前提），不过因为洞窟里的魔物有一定实力，最好等级够了再来。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
レザーハット	购入（100G）	初始村庄
きのたて	购入（120G）	北面村庄
ムシたたき	对话获得	西南帐篷
こんぼう	过关后	—

称号

どうくつ好き	穿过洞窟过关
虫好き	不入手ムシたたき过关



Quest 4 森の番人セシリア

因为有盗贼作恶，魔王城旁的森林着起了大火，碰到火焰虽不会掉血，但仍会阻挡勇者的前进。在中部村庄里森林妖精セシリア会请求勇者帮忙铲除盗贼，盗贼的巢穴在北部的洞窟里，消灭盗贼后再回来和セシリア对话她便会加入成为同伴。另外这关是否打倒盗贼还关系着后面关卡的路线分支，打倒盗贼过关会进入分支A，否则进入分支B。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
タルヘッド	购入（150G）	初始村庄
いしのオノ	购入（100G）	中部村庄
タルアーマー	过关后	—

称号

もりまもり	打倒盗贼过关
だんじき	不使用村庄里的回复设施过关（药草除外）

Quest 5 魔の森をぬけて

去魔王城必须先经过地图中央的魔之森，里面的魔物比较强，最好是把级数练高一点和在村里更新了装备再来。另外一个方法是在初始的村庄里花300G雇佣吟游诗人リチャード，他的爱犬很强，有他帮助也能轻松穿过魔之森。雇佣リチャード与否关系到称号的获得，想获得两个称号就必须打两次。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
きこりのオノ	购入（130G）	初始村庄
バックラー	购入（130G）	初始村庄
けんこうサンダル	过关后	—

称号

ここうのたびびと	不雇佣リチャード过关
きみしんぱ	雇佣リチャード，并在穿过魔之森后先去魔王城堡，之后リチャード会提议去城堡前的村子休息

Quest 5B どうくつをぬけて

魔王城所在的大陆被大海分隔，要到达那里就必须经过地图中央的海底洞窟，从西边小屋处的老爷爷那得知洞窟里的魔物都是按时段出没的，早上（30秒～20秒）和晚上（10秒～0秒）出没的魔物特别强，所以要进入洞窟的话最好选择中午（20秒～10秒）的时段。另外，如果在20秒～19秒和10秒～9秒这两个时段进入，则可以来到地图南边的孤岛上，岛上的小屋有卖一种特殊的料理，吃下后除了HP得到回复外，还会短时间内提升勇者的力量，对付魔王前吃一个效果特别好。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
むぎわらぼうし	购入（150G）	南部村庄
ゴムながブーツ	宝箱	中部洞窟
いしのヤリー	过关后	—

称号

ジイ様思い	把穿越洞窟时得到的ゴムながブーツ还给西边小屋的老爷爷
グルメ	在初始的村庄分别把料理屋早上、中午和晚上卖的食物都吃一遍

Quest 6A 勇気の山

通往魔王城的路被大石阻挡，在位于火山的部落里了解到原来这座山是他们火之部族的圣山，不能允许外人随便涉足，除非勇者能带回火山深处的勇气之证（勇気のあかし）。勇气之证在火山东边的山洞里，途中有熔岩阻挡去路，去的时候面对熔岩要选第一项，而回来要选第二项才能顺利把勇气之证带走。把勇气之证给部落的老者看后终于得到了上山的允许，之后只要调查部落上方的石碑，就可以移去魔王城堡前的大石了。另外想获得这关的第一个称号就必须把初始村庄里的黄金铠甲给买了，不过铠甲的售价高达3000G，按正常的赚钱方法打个半天也未必买得到，再加上时间上也不允许，其实在初始村庄右边的平原上会随机遇到一种大鸟，打倒它可一下子获得2500G，再打一下其他的怪就有足够的钱入手黄金铠甲了，不过大鸟的实力不弱，得有一定的等级保障。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ゴージャスメイル	购入（3000G）	初始村庄
ブロンズランス	过关后	—

称号

ゴージャス	买下ゴージャスメイル
へたれ	等级在15以上过关

Quest 6B 海むこうの魔王城

通往魔王城的路会随着潮汐的涨落而时隐时现，地图中部通往南部孤岛的道路会开启两次，时间分别为26秒和11秒的时候，地图东部通往南部孤岛只开启一次，时间点19秒，而南部孤岛通往魔王城的道路出时间为24秒和15秒的时候。所以想一次性到达魔王城，最好是在26秒的时候走地图中部的道路或19秒的时候走东部的道路。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
てきよセーラー	购入（230G）	东南部小镇
ブロンズアクス	过关后	—

称号

ゲットバッカー	被潮汐打回头多次
海のはしゃ	打倒过关卡里的所有种类魔物

Quest 7A むげんさばく

这关的难点在于怎样到达魔王城，沙漠里的道路有许多的分岔，一旦走错就会被强制遣回初始地点。其实这里的提示在于仙人掌，把路按村庄分为两段的话，从第一个村庄出发后，要走路口有仙人掌的分岔。而从第二个村庄出发后，要走路口仙人掌比较多的分岔，这样就能顺利来到魔王城了。

可入手装备		
装备名	入手方法	地点
てつのつるぎ	购入（250G）	初始村庄
クイックナイフ	过关后	—

称号	
ほうこうおんち	走错路10次以上
バードハンタ	打倒地图左下角随机出现的大鸟



Quest 7B あのころに戻って

这关因为魔王的关系，地图会不断黑白化，不过地图黑白化后除了出现的魔物有区别外，对攻关并没有太大的影响，只要按照正常的方法来攻略就可以了。另外这关有一个隐藏装备，获得方法为当地图西边的十字形森林黑白化，按照上下右左的顺序踩一遍森林的四个角，然后再按左右左右的顺序踩十字形森林右边的两个森林，接着十字形森林中间就会出现通往隐藏小镇的通道，和小镇里的女孩对话便可获得隐藏装备まどうしのメガネ。

可入手装备		
装备名	入手方法	地点
まどうしのメガネ	对话获得	西北部的隐藏小镇
ファイターナイフ	过关后	—

称号	
メガネっこ	入手まどうしのメガネ
セピアマスター	打倒20只黑白色魔物

Quest 8A ほろぼされる村

地图西面通往魔王城的桥被破坏了，只好先向南面进发，在南面的帐篷里遇到了知道另一条通往魔王城的路的人，不过他因为和魔王战斗受了重伤。接受了他弟弟寻找药（クスリ）的请求后，到地图北面的帐篷把药带回来交给他就能获知去魔王城的隐藏道路。隐藏道路位于魔王城的南面，在如图位置按下○便可进入。

可入手装备		
装备名	入手方法	地点
レイピア	购入（300G）	初始村庄
パワーふんどし	过关后	—

称号	
村をすくった	用时之女神把被落雷破坏的村庄修复，然后在村庄再次被破坏前过关
心やさしき	用クスリ把小孩的哥哥抢救回来

Quest 8B 海流をかえろ

虽然这关勇者的出现地点和魔王城距离非常近，但我们必须先把地图北边洞窟里的魔物击破解放海流，否则直接打倒魔王的话将无法打开通往下一关的道路。海流解放后南部帐篷里卖的东西会有所变化，注意这关的称号都和这里卖的东西有关。

可入手装备		
装备名	入手方法	地点
きんのスクデット	购入（2500G）	南部帐篷
アイアンスピア	过关后	—

称号	
カモねぎ	在海流解放前吃3次南部帐篷料理店里的料理
金ピカ好き	海流解放后买下南部帐篷装备店里的きんのスクデット

Quest 9 美しき魔王

这关的魔王实力非常强，如果不想硬拼的话可以先去地图西南方的小屋把他的爱人解救出来，之后再前往魔王城就能过关。另外如果能打倒魔王的话可以获得一个称号，不过条件非常苛刻，至少要把等级提升到30级，并带上药草。

可入手装备		
装备名	入手方法	地点
カリスマウィッグ	购入（160G）	东部村庄
けがわのコート	过关后	—

称号	
おそろしき力	打倒魔王过关
カリスマ	买下カリスマウィッグ

Quest 10 さんぞくの谷

这关有两条路可走，一是经过中部的山岳，二是从北部的小道绕行。走山岳的话可以顺便把困扰村民的山贼问题给解决了，打倒北部洞窟里的山贼老大ドノバン后，他会加入帮助勇者一起对付魔王。如果走小道的话，记得一定要花500G把西北

部村庄里的银枪（シルバースピア）买下，这把枪对恶魔系魔物有一击必杀效果，否则是无法通过有恶魔把守的DANGER地带的。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
シルバースピア	购入（500G）	西北部村庄
ウッドズック	过关后	—

称号

さんぞくいちみ	让ドノバン加入过关
ゴーイングマイ	不让ドノバン加入过关

Quest 11 海と陆のわかれ道

这关同样有两个选择，分别是陆路和海路。走陆路的话先得把在第三关获得的ムシたたき装备在身上，这样才能通过巨大独角仙把守的DANGER地带。而走海路的话要先去西边的塔内把桅杆（船のマスト）要回来，再交给初始村庄里的村民，这样他就会为你驾船出海。另外这关的两条路线还关系后面关卡的分支，走陆路过关的话会进入分支A，走海路则进入分支B。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
かわのよろい	购入（100G）	南部村庄
ブラックベルト	过关后	—

称号

マジギリ	30秒以内过关
王者のツノ	打倒巨大独角仙

Quest 12A ゆうひの勇者

在初始村庄会听到西南部有强盗横行的情报，强盗霸占了那里村庄，导致村庄的设施无法使用。骑上马前往西南部村庄，把那里的强盗解决后再回初始的村庄和村民对话，这样西南部村庄的设施就能使用了，并且为了答谢勇者，装备店的老板还会把バトルハンマー送给勇者。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
バトルハンマー	剧情获得	西南部村庄
テンガロンハット	购入（200G）	西南部村庄
フロストスピア	过关后	—

称号

ほあんかん	把西南部村庄的强盗问题解决后过关
ねおきドッキリ	把在睡觉中魔王打倒过关（在30秒～15秒的时候前往）

Quest 12B 海をこえて

这关的魔王城位于海的中间，但借来的船被落雷损坏了，只能另想办法，好在在地图中部的村庄里可以买到救生圈（スイマーリング），借助它也可以在海里行动，以这种方法过关进入分支B（1）。另外这关有一条分支路线，在初始村庄的老奶奶处可以打听到他爱人多年前出海失踪了的情报，而在地图北边的隐藏洞窟里可以找到老奶奶失踪爱人的船（人已经不在了），获得船过关的话则会进入分支B（2）。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
スイマーリング	购入（200G）	中部村庄
スイマーゴーグル	购入（120G）	东南部村庄
スイマーレッグ	购入（180G）	东南部村庄
てつのおの	过关后	—

称号

せつない	船入手后回初始村庄和老奶奶对话
フルセット	买下スイマーリング、スイマーレッグ、スイマーゴーグル过关

Quest 13A シスターと恶魔

这关的魔王的火焰魔法非常强，硬拼的话很难取胜，解决方法有两个：一是去找地图北边村庄里的修女帮忙，二是去南边的村庄寻找恶魔的力量。找修女帮忙的话她会先让勇者去旁边的洞穴把龙石（ドラゴニウム）取来，这样就不用惧怕魔王的火焰了，洞穴的走法是遇到第一个选项时选“いいえ”，第二和第三个选择时选“はい”，这样就可以顺利拿到龙石了，把龙石交给修女后她就会加入，和修女一起打倒魔王后进入A（1）路线。去找恶魔帮忙的话同样也要先找东西，和南边村子里的女性对话选第一项她会让勇者去旁边塔里的把恶魔之卵（恶魔のたまご）找来，塔的走法相对简单些，只要一路打倒敌人就可以了，把恶魔之卵交给女性后她就会现出真身，原来她就是恶魔，虽然她答应把力量借给勇者，并且接下来的4关勇者都可以使用这股力量，不过条件是要以勇者的灵魂作为交换，她将在4关以后来取走勇者的灵魂，结下契约后恶魔的力量会在倒数的最后10秒自动发动，此时勇者各项能力大增，接着打倒魔王便会进入A（2）路线。当然，这关也可以纯靠练级过关，过关后进入A（1）路线，不过颇费时间罢了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ソードナイフ	借助修女的力量过关后	—

称号	
あまのじゃく	不借助修女和恶魔的力量过关
コレクター	同时入手ドラゴニウム和恶魔のたまご过关

Quest 13B(1) 龙の岛

这关在晚上时分（10秒～0秒）会出现强大的龙系魔物，所以练级最好选择早上和中午的时间，不过要是能入手初始村庄里的龙枪（ドラゴンランス）就另当别论，这把武器对龙系魔物有一击必杀的效果（也包括这关的魔王）。龙枪的获得方法为把地图南边洞窟里的龙蛋（龙のタマゴ）带出来，并交给地图东南面营地里的学者，这样就能获得用来买武器的2000G，另外这里还要注意龙蛋一定要在早上时分（30秒～20秒）去拿，其他时间把龙蛋带出洞穴的话会令其孵化出幼龙，这样换钱计划就泡汤了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ドラゴンランス	购入（2000G）	初始村庄
くさりかたびら	购入（300G）	南部村庄
ファイアーロッド	过关后	—

称号	
ケチんぼ	把龙のタマゴ换钱，不入手ドラゴンランス过关
ノープラン	龙のタマゴ和ドラゴンランス都不入手过关

Quest 13B(2) バトルオーシャン

在初始村庄可以打听到东南部村庄有海盗横行的情报，来到东南部村庄遇到了海贼ハンク，据他所说，因为他们作为基地的洞窟被魔物霸占，才迫不得已来到这里，如果勇者能答应帮忙铲除魔物的话，就保证不再打扰这一带的居民，并帮协助勇者对付魔王。海贼的洞窟位于地图的南部，只有和海贼ハンク前来才能遇到这里的魔物老大（需进入两次），把魔物解决后地图西北角的海域也可以进入了，西北海域是去魔王城的必经之路，走的时候注意不要进入DANGER地带就可以了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
はなのコロネット	购入（220G）	中部村庄
ヘビーアーマー	购入（400G）	中部村庄
ロングソード	过关后	—

称号	
なみのりマスター	帮海贼ハンク解决魔物问题后，把西北海域的DANGER地带全部走一遍
カイゾクの仲间	让海贼ハンク加入过关

Quest 14A(1) ミイラのさばく

一开始魔王城被隐藏了起来，只有从沙漠中央的几座石碑处找到机关才能令其出现，如果调查到错误的石碑，则还会遇到魔物。从地图西边小屋的学者处可以得到绿洲的提示，而在东边的营地的学者处可得到仙人掌的提示，所以正确的石碑就是靠近绿洲的和靠近仙人掌的那两个。当魔王城堡出现后，和地图中部村庄里的老剑士ダイン对话可令其加入。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
スケールシールド	购入（300G）	初始村庄
はがねのヤリ	过关后	—

称号	
剑士ガイド	让ダイン加入过关
あわてんぼう	调查错误的石碑

Quest 14A(2) ぎゃくしゅう魔王

森林因为魔王的咒语全部变成了沙漠，勇者需要先将森林恢复为原貌才可以通过，恢复的方法为打倒正确的漩涡中的魔物。四个正确的漩涡为南面沙漠的最上面那个、西面沙漠的最上面那个、东面沙漠中间的那个和北面沙漠最右边的那个。

称号	
フォレストガード	令全部的沙漠变回森林
アンラッキー	四个沙漠都先把假的漩涡中的魔物打倒，最后再打真的

Quest 14B(1) 小さな船たび

魔王城所在小岛前有暗流，需要坐船才能到达，支付100G给初始村庄的最左边村民可以让他用小船把勇者带到魔王城的小岛。另外如果装备了スイマーリング的话，可以试着穿过地图南面或东面的洞窟来到西北部的村庄，那里可以买到一个不错的头部防具，但要注意走南面洞窟的话一定要带上对龙系特效武器（如上一关获得的龙枪），走东面洞窟则要带上对恶魔系特效武器（如这关初始村庄里卖的シルバーハンマー）。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
シルバーハンマー	购入（350G）	初始村庄
さんごのかんむり	购入（200G）	西北部村庄
グラディウス	过关后	—

称号	
船大好き	坐船前往魔王城小岛3次（需装备スイマーリング游回来）
タコキラー	17秒左右乘船会遇到章鱼怪，打倒它获得

Quest 14B(2) リザードマンの国

初始的森林里的魔物很强，最好是坐船从水陆前进，来到地图中部的城堡处后，从国王口中得知他的儿子レクス因为要去对付魔王而身陷险境，希望勇者能救他回来。在北边岛屿的营地里终于找到了レクス被困的地方，调查中间的帐篷并打倒魔物便可把他救出，之后再回城堡向国王报告一次就可向魔王城进发了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
こうてつのたて	购入（300G）	初始村庄
うろこのかぶと	购入（250G）	中部村庄
トライデント	过关后	—

称号	
トカゲ好き	救出レクス过关
トカゲきらい	不救レクス过关

Quest 15A(1) まわる魔王城

这关的魔王城会不断移动，想进入魔王城的话不需要跟着它一直跑，只要在任意一个它会移动到的地点上等就可以了。另外也有办法让魔王城停下来，只要去地图中央森林的石山处调查，就会进入隐藏的地点，接着调查隐藏地点的小屋就可令魔王城停止移动。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
バトルアクス	购入（370G）	西北部村庄
ジェラルミン	购入（350G）	西南部村庄
ドリルランス	过关后	—

称号	
城をとめし者	停止魔王城的移动过关
城をおいし者	不停止魔王城的移动过关



Quest 15A(2) ふたごの谷

一开始魔王借助了村子里双胞胎们的负面情绪力量，在魔王城布下了结界，致使勇者无法进入，只有先解决东西边两个村子里双胞胎们的烦恼，才能打破结界。每个村子里都有两对双胞胎，双胞胎的烦恼都和和村子上方的洞窟有关，左边的双胞胎对应左边的洞窟，右边的对应右边洞窟。接了头上带有感叹号的双胞胎的委托后，只要去对应洞窟里调查里面的东西，再回来和双胞胎对话便能完成委托。完成了一定数量的委托后，魔王城就可以进入了。

称号	
ウェストヒーロー	完成西面村子里双胞胎的所有委托
イーストヒーロー	完成东面村子里双胞胎的所有委托

Quest 15B(1) たそがれにさく花

在初始村庄遇到了旅行中的舞娘ナタリー，ナタリー答应如果勇者能讨好她的话，便加入勇者一起对付魔王。从村人口中得知沼泽里生长着一种美丽的花，说不定用它就能打动ナタリー的芳心。去沼泽的途中有一个营地，在这里可以获知这种花只有在旁晚的时候才能看见，于15秒～5秒的时候前往沼泽并调查闪光处便能得到ぬまの花，用它即可令ナタリー加入。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
モーニングスター	购入（350G）	初始村庄
シルバーブーツ	购入（250G）	中部营地
ビーストキラー	过关后	—

称号	
ナンパ	让ナタリー加入过关
コウハ	不让ナタリー加入过关

Quest 15B(2) カイゾクの宝島

这关的小岛上流传着海贼王秘宝的传说，据初始的村庄内一位曾经是海贼王手下的老人叙述，想找到海贼王秘宝必须先获得三个海贼的纹章（もんしょう），这样才能打开藏有秘宝的洞穴的大门。三个纹章的获得方法分别是在早上（30秒～20秒）的调查村庄西面的枯木，中午（20秒～10秒）调查地图南面四个岛屿中右上角的石碑，晚上（10秒～0秒）调查地图最西南面的小船。得到三个纹章后前往小岛的北面，就会发现藏有秘宝的洞穴的

入口，里面除了有海贼王的财宝，还有一顶海贼王曾经戴过的船长帽（キャプテンハット），如果戴着船长帽去挑战魔王，魔王会因为记起海贼王对其的教诲而放弃毁灭世界的念头，也就是不战而胜。另外用这种方式胜利后，女神会询问勇者是否用海贼王的财宝在这里生活，答是（はい）的话会进入强制结局，答否（いいえ）则继续冒险。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
うろこのサンダル	购入（250G）	初始村庄
キャプテンハット	宝箱	北面隐藏洞窟
のこぎりアクス	过关后	—

称号

グルメ王	在初始的村庄分别把料理屋早上、中午和晚上卖的食物都吃一遍
カイゾク王	获得キャプテンハット过关



Quest 16A(1) 魔のカベをこわせ

这关的魔王实力非常弱，可它弄了一块巨石作为挡箭牌，想碰到魔王就必须先弄走石头，巨石非常硬，就算提升到已经可以打败魔王的等级也打不碎。解决方法是先去西面环山的洞窟获得だいばくだん（大爆弹），这样在碰到石头的时候按道具键使用就可以将其炸碎了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
かがやきのたて	购入（350G）	中部村庄
ウィングブレード	过关后	—

称号

ばくだん使い	使用だいばくだん过关
たんけんか	进过全部洞窟

Quest 16A(2) こだいのいさん

关卡前女神告诉勇者因为之前他和恶魔结下契约的关系，这关结束后恶魔就会来取走勇者的灵魂，不过女神答应只要勇者肯付出1000000G，便可帮勇者解除恶魔的契约（不解除会进入强制结局）。这块大陆隐藏着许多先代国王留下了的宝藏，找到宝藏就应该就能达成女神的开出条件，不过宝藏的位置只有当地的村民才知道，因为地震的缘故，村民已经搬离了原来的村庄，只有先解决地震的问题，才能问出宝藏的位置。地震是一只巨大的地鼠引起的，它所在的东边的洞窟被大石阻挡，要先去初始的营地处向炸弹职人借炸弹把石头炸开，于15秒之前找到地鼠并帮它解决了问题后，地震也就不再发生了，这时回初始的营地和村民对话，他们会搬回地图中央的村庄，从村庄最右边的少年处可得知宝藏的位置在地图最北边和最东边的两个洞里，找到后便可去魔王城了。另外这关其实还有一个隐藏的宝藏，获得方法为把前面的两个宝藏入手后，进入如图位置便可找到。



▲注意地震停止后使用时间回溯的话会导致这个裂痕消失。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ボーンヘッド	获得三个宝藏过关后	—
アニマブレート	获得三个宝藏过关后	—
ゴールドラッシュ	获得三个宝藏过关后	—

称号

ざいほうゲッター	把三个宝藏都入手后过关
ボムマスター	向炸弹职人借8次炸弹

Quest 16B 雪国へ

在初始的村庄得知已经有一位女剑士先勇者一步来到这里对付魔王了，而在中部的村庄得知女剑士走错了方向，魔王城要走北面的洞窟，而她走了东面的洞窟。这里勇者要面对两个选择，一是先去东面的洞窟，救下遇险的女剑士カレン，让其加入后再去对付魔王；二是不理会女剑士，直接消灭魔王过关。两种选择关系到称号的获得。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
シルバーソード	购入（350G）	中部村庄
スパイクタージュ	过关后	—

称号	
お人よし	让カレン加入过关
れいてつ	不让カレン加入过关

Quest 17A(1) せいはいと魔王

这关的魔王是不死女王，对付它需要用到圣杯（せいはい），否则就算打倒了也会再次复活，导致无法开启通往下一关的道路。圣杯被3个强盗夺走了，强盗可以在白天的沼泽里遇到。获得圣杯后去地图中央的营地处，这里的老者会告知勇者要打倒不死女王光有圣杯还不够，还需要装上圣水才行，而圣水只要用普通的水就可以了。装水的地方在东南面的湖泊处，装好水后的圣杯会作为消耗道具放在道具栏里，最后只要记得在对付魔王的时候按道具键使用就可以了。另外如果想获得这关的第二个称号，就必须获得おしゃれバンダナ过关，おしゃれバンダナ也在3个强盗手里，方法为白天（30秒～10秒）将他们都打败后，在夜晚（10秒～0秒）前往地图东南面的小船处再将他们打败一次才能获得。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
スピードギア	购入（300G）	初始村庄
おしゃれバンダナ	剧情获得	东南处小船
アサシンダガー	过关后	—

称号	
名けいじ	在沼泽遇到过3人组的全部3个人
おしゃれさん	获得おしゃれバンダナ过关

Quest 17A(2)/17B なだれとうげ

在地图东面去魔王城的必经之路上会遇到雪崩，雪崩不但会导致道路被堵死，如果勇者被雪崩卷走，身上的装备还会全部掉落，最好是先打倒地图东面洞窟里的魔物，这样雪崩就不会再发生了。另外如果被雪崩卷走，可以在初始村庄的小女孩处获得一个头部防具。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
スノーウォーカー	购入（300G）	初始村庄
あったかニット	对话获得	初始村庄（无装备状态）
らいめいのヤリ	过关后	—

称号	
なだれストッパー	打倒东面洞窟里的魔物
パンイチ	被雪崩卷走一次过关

Quest 18 しろき大地

因为怕冷，魔物们都迁移去了东部地区，村庄和魔王城周围是一只魔物都碰不上的，要练级就只能去东部地区，而通往东部的洞窟的门钥匙在北部的洞窟内。另外如果之前获得了关卡16A（2）的那三样强力装备，也可以不用练级，只需带上药草直接挑战魔王就可以了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
スケールメイル	购入（400G）	初始村庄
しんくのほうけん	购入（450G）	北部村庄
カッパーメイル	过关后	—

称号	
ぎりのたびびと	击倒魔物数量（含魔王）在3只以下过关
モンスターキラー	击倒魔物数量在10只以上过关

Quest 19 大平原の战い

这关的地图非常大，而且还有很多陷阱和大炮，会阻碍勇者的移动，不过这关的营地也不少，里面都有女神像，一看时间不多了就要及时补充。另外在这些营地内，还可以遇到以前一起战斗过的同伴，只要上前对话他们便会再次加入。最后说一下这关的第一个称号，要获得ギリタイム这个称号就不能按通常的方法练级，因为只打野外的魔物效率太慢，想短时间提升等级的关键在于守卫大炮的恶魔系魔物，具体方法可参考下面的流程。

首先装备对恶魔特效武器シルバーソード，而其他装备一定要是目前可以获得的最强装备，推荐头ボーンヘッド、身体アニマプレート、盾スパイクタージュ、足スピードギア。关卡开始后直奔右边的营地把リチャード收了，然后继续往东面移动（用跑的），清除地图东南面村庄旁大炮里的魔物后进村，在村里先买一个药草回复HP，然后再买一个备用，记得一定要把马也买了。出村骑着马沿地图的右侧向上移动，把靠东侧的大炮里的魔物清掉后径直往地图中部移动，地图中央（桥的上方）有两座大炮，把里面的魔物都清掉后就可以往北部的村庄移动了，这时勇者的等级应该是18级。在北部村庄要做的事有吃料理回复HP和把武器给换掉，都做完后就可以直捣魔王城了。最后和魔王的战斗中要注意它的攻击力是根据冲刺距离而定的，冲得越靠近画面的左边攻击力越弱，所以一开始要用LR键来控制勇者别冲得太前，等魔王接近后再和它拼，还有药草一定要HP见底时才用。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
カイトシールド	购入（350G）	初始村庄
ナイトランス	购入（450G）	北部村庄
あかいバンダナ	购入（350G）	北部村庄
サイレントブーツ	过关后	—

称号

ギリタイム	30秒内过关
こどく	不让同伴加入，独自一人过关

Quest 20 水门パニック

去魔王城的路上有一道水门，需要去一旁的洞穴将它开启才能通过，不过做这步之前还先得把开关上的把手找到。水门洞窟里分布着错综复杂的隧道，拿走把手的盗贼就在第二道门左边的隧道里，而在第三道门左边的隧道里可以获得一个头部防具，之后只要打倒魔王便能分支A。另外这关初始地点右下角的小岛上有一间别墅，装备スイマーリング可到达这里，别墅里的大富豪想把魔王城所在的小岛作为自己的私人海滩，如果能答应大富豪的请求不开启水门过关便能进入分支B。最后要注意一点，要走分支B的话记得和大富豪对话完后向别墅旁的士兵购买炸弹，这样就能直接秒杀魔王，省去了练级的麻烦。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
スパイクメイス	购入（100G）	初始村庄
どうのかぶと	宝箱	第三道门左边的隧道
シルバーメイル	过关后	—

称号

トンネル大好き	钻隧道20次以上
ナンセンス	接受大富豪的请求并打开水门过关

Quest 21A 巨大魔王あらわる

这关的地面上可以看到一个个的巨坑，这其实都是巨大魔王的脚印，在中部村子附近的脚印处可以遇到セバスチャン，他会无条件加入。另外在这关地图东南面的的森林内会遇到一种蛇身猫，它遇到勇者会马上逃跑，用冲刺打倒它可以获得一个称号，并且战斗后获得的钱对获得第二个称号也很有帮助。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
クリムゾンローブ	购入（450G）	初始村庄
コリュースヘルム	购入（350G）	初始村庄
ビッグフット	过关后	—

称号

ねこへびキラー	打倒地图东南面森林出现的ねこへび（蛇身猫）
みつぐクン	过关时身上的钱在1500G以上

Quest 21B もたざるモノ

这次勇者来到了一个矿山，一开始便被这里的恶霸告知想通过通往魔王城的大门就必须支付1000G，不过这关打野外的魔物是获得不了金钱的，只有去东南和西南面的两个村子打工才能挣得到钱。打工的方法都是进入村子上方的洞窟内进行战斗，胜利后回村里最右边的房子报告就能获得报酬，西南面村子的打工战斗要简单些，不过报酬也相对少些，可以在这里提升了一定等级后再去东南面的村子打，但要注意两种打工的最大次数都为10次，挣够了1000G和西南面村子里的士兵对话便可以通过北部村庄里的门了。另外这关有两个额外剧情，第一个是在晚上和西南面村子里的士兵对话发生的欠债少女剧情，一位少女因为父亲欠下恶霸500G，被卖到了这里做苦力，如果勇者答应帮助少女还债的话，最终要支付1500G才能通过，帮少女赎身后，少女会给勇者一个不错的头部防具作为报答。第二个是冲卡剧情，当等级提升到16级后和东南面村子的ヒドー对话，他会叫勇者去北面的村子找他，然后带着勇者冲卡，不过奉劝大家最好不要这样做，因为冲卡的代价是打倒魔王后被恶霸逮住，最终导致一辈子留在这里做苦力的强制结局。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
エアロスニーカー	购入（300G）	初始村庄
ツノガブト	剧情获得	西南部村庄
イビルブレイカー	过关后	—

称号

ロックブレイカー	在西南面村子里打工10次
バトルマスター	在东南面村子里打工10次

Quest 22 火山をすすめ

这个地方因为耸立着一座活火山而导致人心惶惶，特别是北部的村庄，村民为了躲避随时喷发的火山，都躲到村子东面的营地里去了。火山会在倒数10秒的时候喷发，喷发后地形会改变，而且北面的村庄也不能再进入了。接受了村长拯救村子的请求后，穿过地图西北面的两个洞穴，把山上的两块巨石打下来堵住岩浆的流经路线，这样村子就不再受到火山的威胁了。这关后面有两条路线选择，

在火山喷发前打倒魔王的话会进入路线A，喷发后打倒的话则进入路线B。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
メタルヘルム	购入（400G）	初始村庄
タイガーブレード	购入（500G）	北部村庄（拯救村子后的晚上时间）
くろがねのよろい	过关后	—

称号

レスキュー	用巨石拦截岩浆
ふんか前	火山喷发前过关

Quest 23A カメとせんにん

这关在野外是遇不到魔物的，所以也没法靠打怪来练级赚钱，当走到地图中部的闪光处时会遇见一只翻不过身来的乌龟，帮助了它后其化身为乌龟仙人出现勇者面前，为了报答勇者，乌龟仙人会帮勇者修行。修行的地点在地图北边的洞窟内，修行方法很简单，只要把乌龟仙人发出的气功全部打掉就可以了，每个气功都有可观的经验值，在修行了一次之后，可以在地图最东和最西的两个闪光处遇到仙人的两个弟子，把弟子托付给勇者的仙雾带回给乌龟仙人的话，其发出气功的频率会提高。另外当等级达到40以上时再去修行，乌龟仙人会询问勇者是否要挑战他，挑战胜利的话可以获得两个防具和一个称号。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
アフロ★へっど	剧情获得	北部洞窟
カメカメイル	剧情获得	北部洞窟
エクゼキューター	过关后	—

称号

じきせんにん	打倒仙人过关
どりょくがた	不寻找仙人的弟子过关

Quest 23B ゴーレムの谷

这关的地面上可以看到一个个的巨坑，这其实都是巨大魔王的脚印，在中部村子附近的脚印处可以遇到セバスチャン，他会无条件加入。另外在这关地图东南面的的森林内会遇到一种蛇身猫，它遇到勇者会马上逃跑，用冲刺打倒它可以获得一个称号，并且战斗后获得的钱对获得第二个称号也很有帮助。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ラージシールド	购入（500G）	初始村庄
サークレット	宝箱	北部裂痕（石巨人加入后）
せいりゅうとう	过关后	—

称号

アイテムゲッター	获得北部裂痕里的宝箱
ウスノロゲッター	让石巨人加入过关

Quest 24A ぬまと魔女

由于魔王的咒语，这个地方的大部分区域都变成了沼泽，并且在沼泽里还会时不时出现暗流，踩到的话会在一定时间内被限制行动。在村子里可以获得这个地方的魔女可以解开咒语的情报，以地图西北面森林里枯木为起点，先往南一步，在往西走五步就能进入魔女的住处，和魔女カトリーヌ说明来意后她会加入成为同伴并帮助勇者去除魔王城前的暗流。另外带着カトリーヌ来到地图东南面的闪光处的话，会再次遇到上一关的乌龟仙人，原来乌龟仙人和魔女是老朋友，这次他为魔女带来了新的魔法棒，有了新的魔法棒后カトリーヌ的魔力得到大幅强化，可以将去魔王城的路还原成原来的样子。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ブロンズシューズ	购入（500G）	初始村庄
せんにんのつて	剧情获得	东南闪光处
ブラッディアクス	过关后	—

称号

ロマンス	魔女カトリーヌ加入后，到地图东南面的闪光处
うっかり	陷入暗流5次以上

Quest 24B お宝ランド

这次魔王用了财宝陷阱来迷惑勇者，它在地图中部的洞窟内放置了很多宝箱，宝箱中有些是真的，有些则是魔物，寻宝前最好是提升到一定等级再来。另外在第二排靠左的洞窟内可以遇见一位中了陷阱的财宝猎人スコーピオン，出手相救后他便会加入成为同伴。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
のろいのかめん	购入（450G）	北部村庄
はやてのくつ	宝箱	最靠南的洞窟
エストック	过关后	—

称号

ミミックキラー	打倒洞窟内的所有宝箱怪
トレジャーハンター	获得洞窟内的所有宝箱

Quest 25A 孤岛の魔王城

这关去魔王城的路由几座桥连接，不过关卡刚开始不久，魔王就会用落雷把桥破坏，解决方法是用时之女神的时光回溯，赶在下次桥被破坏前进入魔王城。另一个方法则是帮初始村庄里的爷爷把西北面宝箱里的かみなりぼうし带回来，这样他就会为勇者打开初始村庄上方的水门，通过水门也能进入魔王城。另外在地图东面的村子里花400G可以令佣兵バーバラ加入，而东北面被山隔开的村子内有强化能力的料理卖，对过关都有不小帮助。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
かみなりぼうし	宝箱	西北部宝箱
プリンスクラウン	过关后	—

称号

桥キラー	桥全部破坏的状态过关
桥が命	桥全部建在的状态过关

Quest 25B もうひとりの女神

这关是需要魔王讨伐次数到达108次以上才能进入的隐藏关卡，难度可以说是所有关卡里最高的，这是因为关卡对时间的要求很高，建议前期先花点时间来熟悉路线，以免到正式挑战时走冤枉路。另外这关的地图中有不少红色和蓝色的点，这些其实是传送点，只要踩上红色的点就会被传送到蓝色的点上，利用得当的话可以节省不少时间，但要注意蓝色的传送点只可以设置一个。

时间紧迫除了是道路复杂造成的外，缺钱也是一个很大的原因，由于这关打怪挣到的钱非常少，想靠打怪的钱来续时间是不可能的，大量挣钱的惟一方法是做村民的任务。在南面和东南面的村庄里，可以接到一些讨伐特定魔物的任务，成功讨伐后和委托人对话便可获得可观的报酬，并且有些任务是可以重复做的。南面村庄的两个任务的讨伐目标分别是植物型怪物和螳螂型怪物，前者可在村子下方的绿地遇到，后者则在下方的森林里遇到。东南面村庄里的任务委托人是料理店老板和其右边的青年，前者的讨伐目标是村子东面海域里的海怪，在20秒以后前去东面海域会发现海里有一些闪光的地方，上前调查便可遇到海怪，后者的讨伐目标是村庄周边沙滩上的海草型怪物，虽然料理店老板的任务只能做一次，不过报酬有2500G，足以解决前期的金钱需要了，建议一定要完成。另外除了讨伐任务，在地图中部雪山坑道里的学者处可以接到寻宝任务，学者会根据你在坑道里找到的宝物来支付金钱，特别是到了中后期时间的售价越来越高时，寻宝任务就成了资金的主要来源。

最后说一下这关第一个称号的获得方法，这关有一个特点在于可以收到很多名同伴，分别是战士、弓箭手、修女、魔法师、狗、游侠、忍者和石巨人，并且每一个同伴都有对应的强化武器，把全部的同伴都收过一次并获得他们的强化武器后，再到达指定地点打倒BOSS就能获得バルムンク。其中战士、弓箭手、修女和魔法师可以在初始村庄里花钱雇佣，狗则要在西北边雪地里随机遇到，并且战斗胜利后才会加入，而游侠和忍者在地图左上角的隐藏村落里，游侠需要和他对话后，单独打倒村落右边洞窟里的魔物后加入，忍者则直接雇佣，最后的石巨人麻烦一点，先得和地图东南村庄里最右边的人对话触发任务，然后在沙滩上打倒三只蜥蜴型魔物再回去对话完成委托，这样就可以在雪山的村子里雇佣到了。另外要注意同伴一次只能带三个在身边，想更换的同伴的话得先在雇佣人的地方把队伍解散了，然后才能组建新的队伍。

强化武器的获得位置可以参考下图中的字母，A到H对应前面所说的战士到石巨人的顺序，除了忍者的武器是在他加入地点旁的商店里购入外，其他的都是需要带对应的同伴到该地点打倒魔物获得，当把八把武器都集齐后，前往图中的I地点并打倒中BOSS后获得勇者自己的武器バルムンク。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
バルムンク	剧情	图中I点

称号

龙の力えし者	获得バルムンク过关
神をこえし者	不让任何同伴加入过关

Quest 26 大いなるつばさ

魔王城三面环山，无法从陆路进入，而走水陆的话又因为海里布满了礁石而无法下水，只好另寻办法。从初始点往东走不久就会发现森林里有什么东西，走近发现原来是一只受了伤的龙，在龙所在位置北面的森林可以找到疗伤的树叶，用树叶救下龙后，作为报答勇者可以骑着它行动，这样一来就可以从空中接近魔王城了。进入魔王城前还先得把魔王城左右两边洞窟里的龙救出，否则作为坐骑的龙会因为担心同伴的安危而无法战斗。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ロイヤルガード	购入（700G）	西部村庄
デュエルグリーブ	宝箱	东南部洞窟
こおりのたて	过关后	—

称号

LV命	30级以上过关
咒いのクツ	入手デュエルグリーブ过关

Quest 27 さらばアクドー

包括魔王城在内的许多地方都有气流，龙无法经过，在东部村子里可以获得气流都是北部高塔里的魔物所引起的情报，不过高塔也有乱流阻挡，只能走这个地方特有的海底洞穴才能到达。三个海底洞穴的入口分别在地图的西北面、东面和东北面，其中西北面的是通往高塔的，另外还要注意入口只有在15秒～10秒的时候才会开启。

可入手装备

アイアンブーツ	购入（300G）	北部村庄
シルバーサリット	宝箱	东南部洞窟
ライトアーマー	过关后	—

称号

シルバー好き	入手シルバーサリット过关
ぶんしんキラー	消灭的魔王放出的分身数量在10个以上

Quest 28 むげんの武器魔人

这次的魔王很喜欢收集武器，女神建议勇者在去魔王城前也弄把强力的武器来傍身。在初始村庄可以打听到地图地图东面和西面的村子里都有强力武器的情报，不过到了之后才发现想入手强力武器也不容易，因为东面村子的人要鉴定勇者的实力才决定是否把武器交出来，而西面的则更离谱，一开价就要5000G。证明自己实力的方法打倒地图东北面随机出现的巨大鲨鱼，而5000G则要进入地图西北面的洞窟打倒火龙获得。另外还有注意当以上这两件事都做完后，要在倒数15秒前和武器持有人对话或交易才能获得武器，15秒后会因为武器被魔王抢走而无法获得。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ホーリーガード	购入（700G）	初始村庄
きょじんのオノ	购入（5000G）	西部村庄
かいおうのヤリ	剧情获得	东部村庄
ホワイトホース	过关后	—

称号

ソードコレクター	入手きょじんのオノ和かいおうのヤリ过关
ソードブレイカー	不入手きょじんのオノ和かいおうのヤリ过关

Quest 29 咒いと勇者

关卡开始后可以先前往上方的城堡，里面的国王因为勇者的到来非常高兴，他希望勇者能尽快铲除这个地区的魔王。出城过了桥后可以到达一个村庄，在这里会遇见一个奇怪的少女，她一见到勇者就慌忙地跑开了，之后在北面的桥会再次遇到了她，这次她被魔物围困，出手相救后回到村子和她对话，得知勇者要去打倒魔王后，她想为勇者带路作为报答。

在少女サーシャ的带领下勇者终于打倒了魔王，为了帮勇者庆祝サーシャ叫勇者到魔王城下方的村子里来，可这时之女神出现并告知勇者破灭咒文并没有消除，刚才的魔王恐怕是假货，而一直和勇者同行的サーシャ身上也散发出不寻常的气息，让勇者自己要小心。

サーシャ带着勇者吃东西，然后去最北边的石碑处散心，可看到勇者还是一副闷闷不乐的样子，她终于忍不住向勇者道出了实情。原来她是魔王的手下，因为魔王的魔法才得以用人的形态生活，而目的则是为了接近勇者，并拖延勇者的时间，让破灭咒文生效。不过当自己变成人后，サーシャ感受到了很多以前没有遇到过的事情，看到了很多以前没看过的风景，并且最重要的还有遇到了勇者，现在她已经不忍心让那么美丽的世界被破坏了，所以她决定不再帮助魔王，并叫勇者到地图中央的森林里来。サーシャ把勇者叫来的地方有一把锈迹斑斑的剑，据サーシャ说这把是勇者之剑，只有真正的勇者才能使用它，她相信勇者一定能用这把剑打倒魔王的，并且サーシャ还告诉勇者他们之前去过的那块石碑就是解开魔王魔法的关键，当魔法解开后，真正的魔王城就会出现，而自己也会变回魔物……在最后的临别时刻，サーシャ会问勇者如果变回了魔物的话，他们还是朋友吗，而勇者的回答自然是肯定的。

调查石碑后魔王的魔法得以解开，原来一开始的城堡才是魔王城，而国王也是魔王所变，在去魔王城的路上，勇者在第一次与サーシャ相遇的村子里再次看到了她，不过现在她已经和其他村民一样变回了魔物，彻底丧失了人性，如果要经过这里的话则必须打倒她。不过最终勇者还是不忍心下手，毕竟サーシャ是自己的朋友，这时勇者之剑回应了勇者的这份心情，在一阵闪光过后，那把锈迹斑斑的剑变成了真正的勇者之剑（勇者のつるぎ），借助勇者之剑的力量，サーシャ得以暂时变回人形，不过这次是真的道别了，最后她谢谢勇者为她所做的一切。在打倒最后的死神魔王后，勇者终于也迎来了最后一场战斗。

上面这种结局是这关的完美结局，达成的关键在于回答サーシャ的问题时一定要选是（はい），然后在和魔物化的村民战斗时不要击倒魔物サーシャ（不会动的那个），具体方法为用LR键拖延10秒钟左右的时间（注意足部装备不能是デュエルグリーブ），接着就会发生剧情，入手勇者之剑，并且获得真の勇者称号。另一种结局是击倒了魔物サーシャ，这样勇者就违背了之前的约定，生锈的剑也不会变成勇者之剑，并且获得骗子（うそつき）称号。另外如果在之前サーシャ的问题时回答了否（いいえ），则两个称号都不能获得。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ガイアヘルム	购入（1000G）	北部村庄
ガラスのたて	购入（800G）	北部村庄
さびたけん	剧情获得	中部森林
勇者のつるぎ	剧情获得	南部村庄
ロードメイル	过关后	—

称号

真の勇者	入手勇者のつるぎ过关
うそつき	打倒魔物化的サーシャ

Quest 30 ラストバトル

最后一关的难点在于地图之大、地点之多，攻略起来非常耗时，平时要多注意时间的恢复。在这关的许多地点都可以遇见以前一起战斗过的同伴，只要进入或上前对话他们便会再次加入，最后组成一支浩浩荡荡的魔王讨伐大军，非常有气势。另外在地图西面的洞窟内可以获得一个ポータブル女神，这个道具的作用是时间到了后可以自动恢复一次时间，如果不使用它过关，则可以获得第二个称号。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ブレイブクラウン	宝箱	西面高塔
ひかりのたて	宝箱	东北面小船
ブレイブブレイド	宝箱	南部洞窟
ブレイブベスト	宝箱	魔王城东面洞窟

称号

フルブレイブ	获得宝箱内的四件装备过关
ポータブル	持有ポータブル女神过关（不可使用）



“魔王30”是一款SLG，在关卡中玩家需要控制魔王召唤出各种魔物来击退敌人，魔物和敌人都分为三个种类，分别是红色的力量型、蓝色的速度型和绿色的射击型，其中力量型克制速度型、速度型克制射击型、射击型克制力量型，战斗中要根据相克关系来配备自己的魔物军队才能战无不胜。

召唤出的魔物和魔王当前的魔力有关，在魔王周围有一个魔法阵形状的图案，魔法阵又分外圈和内圈两种，外圈的魔法阵表示的是魔王的最大魔力，而内圈则表示当前魔力，内圈的魔法阵会不断由小变大，只有在其大小越接近外圈时，所召唤的魔物能力才会越强。魔法阵除了可以用来召唤魔物外，也可以用来控制野生的魔物，方法为让它们进入魔法阵的范围内，这样就能把这些魔物也编入魔王军的麾下。四天王的召唤与魔法阵无关，使用方法为先要完成四天王的相关任务，这样在以后的关卡中四天王就会随机在关卡内出现，只要魔触碰到四天王，就可以按R键召唤了。

关卡的目标可分为全灭敌人，击破指定敌人和接触指定目标三种，而失败条件都固定是30秒倒数结束。魔王本身没有HP的设定，敌人攻击到魔王只会令魔王的最大魔力减小。如果当时间快结束或魔力太小时，可以靠近关卡中金色的桶，这样就可以用金钱来令时间和魔力恢复。

操作

方向键/滑杆	移动
○	召唤力量型魔物
△	召唤速度型魔物
□	召唤力量型魔物
×	指挥魔物突击
R	召唤四天王
START	暂停菜单



每关的流程都是从城堡出发，到关卡的尽头取得指定的物品或击破BOSS再原路返回，如能赶在时间结束前回到城堡就算过关。快速过关的关键除了要少碰到敌人和避开障碍地形（沼泽、水），还要尽量多利用狂热状态，当王女击破敌人时左下角的槽就会累积，当槽累积满了后就会自动发动狂热状态，狂热状态中王女变为无敌，并且移动速度也会大幅提升。当时间不够时，可以用关卡中的红地毯来恢复，不过相应地得付出金钱。另外在一些关卡中还可以看到精灵，碰到这些精灵可以获得各种各样的能力，对加快攻关的速度也有不少帮助。

精灵效果

蓝色精灵：一定时间内移动速度提升。
红色精灵：一定时间内攻击范围变为全方位。
黄色精灵：一定时间内攻击力提升。
绿色精灵：一定时间内加快狂热槽的累积量。

操作	
方向键/滑杆	移动
○	向屏幕右方射击
△	向屏幕上方射击
□	向屏幕左方射击
×	向屏幕下方射击
START	暂停菜单



"勇者300"是"勇者30"的延续，玩法和"勇者30"一样，不过时间为300秒，并且不能使时间回溯。"勇者300"的世界分成五个大陆，每个大陆的时限都为60秒，只有在时限内完成目标并前往下一块大陆才能继续游戏，通过一个大陆后，这块大陆的剩余时间会自动累积到下一块大陆的时限里。

第一块大陆的目标是救出贤者，贤者被困在北面的城堡内，可以先在中途的村子里买下武器后再前往，救下骑士和贤者后就可直接往右边的大陆移动了。第二块大陆的目标是找到王女，王女在最东边的森林里，路途比较远，并且中间没有回复点，最好是先在城堡里买一个药草，以备不时之需。第三块大陆为救出被迷惑的魔王，这里有两条路可走，无论走哪边都差不多，另外东面和西面的隧道里各有一个中BOSS，打倒它们可以获得较多的金钱，不过它们的实力也不弱，打不打可自行斟酌。第四块大陆没有特别的事要做，只需打倒敌人一路前进就行了，值得一提的是在这块大陆的最后一个村庄里有终极装备出售，最好是把它们买下后再进入下一个大陆，钱不够的话可以打左上角和右上角两座塔里的BOSS来挣。最后一个大陆就是和超魔王的决战了，在村子做完补给后就冲吧，打倒超魔王的第一形态后它会变身，注意第二形态的初战是注定无法获胜的，可以不必浪费药草，等被打败后会发生剧情，剧情完了后骑上龙再次向超魔王发起挑战吧，此战胜利就会迎来最终结局。



前面的几个游戏都是尽量不要让时间结束，而"骑士30"则正相反，要让30秒的时间尽快过去才能过关，30秒指的是贤者咏唱魔法的时间，当魔法成功咏唱完后，就可以令魔物全灭，不过贤者相当脆弱，如果贤者在咏唱途中被魔物攻击致死的话则会GAME OVER，所以玩家控制的骑士则要在这30秒内保护好贤者，让他不受外来因素的干扰。

保护贤者的思路一般为先带勇者到安全的地方，然后再利用各种武器、道具和陷阱来驱逐魔物，使它们无法接近贤者，武器和道具可以在关卡内捡到，包括剑、石头和树枝等等，而陷阱则要在关卡开始前选择携带哪种，根据关卡的情况选择适当的陷阱往往对攻关有很大帮助。另外某些关卡有一些由四个方块组成的区域，当贤者站在上面时可使咏唱速度翻倍，要好好利用。

操作	
方向键/滑杆	移动
○	牵着贤者/使用道具/冲撞
△	呼唤贤者
□	拿出陷阱
×	加速移动（结合方向键或滑杆）
START	暂停菜单

陷阱一览

稻草人：可吸引人型和鸟类敌人的注意。
栅栏：可阻挡敌人的前进，承受了一定的伤害后破坏。
肉：可吸引野兽类和虫类敌人的注意。
炸弹：投掷接触敌人时或落地一定时间后爆炸，可使范围的敌人晕眩。
路钉：撒在地面上，踩到的敌人会晕眩。



勇者模式的极致玩法，关卡的时间只有短短的3秒，只要稍有犹豫就会失败。过关的方法可参考以下三点：1.战斗时一定要按×键来加快战斗速度；2.每次进城都要使用女神像，并且每次出城的遇敌次数不能超过两次；3.装备为最强的情况下，推荐练到12级再去见魔王。

玩后感

虽然流程不长，但给人的感觉却非常充实，除了收录了4种类型的游戏是一个原因外，精简的系统也是功不可没。作品收录的每种游戏的系统都已经是该类型游戏的精华，完全没有"赘肉"，而且很多关卡都只需30秒左右就能过关，导致经常玩完一关就自然地想玩下一关了。



攻略透解 GUIDE THROUGH

文 晴天 美编 澄香

在PC上获得极高评价的《传颂之物》终于在时隔七年之后和众多的掌机玩家见面了。虽然游戏的基本内容较2006年PS2上推出的同名作品没有太大变化，不过感人的故事，众多名声优的倾情演绎和让人眼前一亮的精美插画，还是值得所有喜爱文字冒险的玩家细心品味。本次的攻略我们将在以往的形式上稍作一些变化，除了将高难度的战斗心得和收集要素一网打尽外，还特别针对游戏中出现的人物和故事进行了更为细致的描述，希望大家在读完这篇文章时也能被其中所蕴含的情感所深深打动，永远铭记那首“献给逝去者的摇篮曲”。

期待度 B

传颂之物 携带版

うたわれるもの Portable

PSP				
Aquaplus	S・RPG	2009年5月28日	日版	
1人	5040日元	无对应周边		

基本操作

按键	探索	战斗
十字键	移动光标	
○	确定	攻击
×	消除文字	
□	无	战场情报
△	自动对话	查看移动范围
L	无	旋转人物
R	加速对话	旋转人物
滑杆（左）	无	开启建筑物透明效果
滑杆（右）	无	查看角色转被和技能
SELECT	系统菜单	

战斗系统详解

由于负责本作战斗部分的是大家熟悉的FLIGHT-PLAN（代表作为“《召唤之夜》系列”），所以上手难度并不高。当轮到我方角色行动时，可以先使用光标确定移动的地点（蓝色区域），然后再将光标停留在攻击范围内（红色区域）的敌人身上就会出现攻击的提示，或者玩家在原地攻击后也还有移动一次的机会，最后选择“待机”结束行动的回合。

战前准备

每次战斗开始前都会出现出战人物的选择画面，其中红色标注的为必须出战的角色，蓝色的则可随意替换。将光标停留在角色身上按下□键可以调整其装备的道具，其中装饰品类的物品只能装备一件，道具类物品则没有限制，但必须装备后才能在战斗中使用（将光标移动到角色身上按○键打开战斗菜单）。



协击



在战斗中将气力MAX的主导角色移动到参与角色（气力需在50%以上）附近两格的位置，接着选择主导角色战斗菜单中的“协击”即可发动范围较大并且附带各种异常效果的特殊攻击，之后两名角色的气力归零。另外所有协击的发动动画都是“场面回想”中的收集要素，而阿露露的单体必杀技和协击在后期“暁を乱す者～シケリペチム～”的剧情战斗之后会发生变化，所以注重收集的玩家一定要赶在此战斗之前收集还未强化的初始动画。

主导角色	参与角色
ハクオロ	オボロ
エルルゥ	アルルゥ
アルルゥ	カミュ
オボロ	ドリィ+グラァ
ドリィ	グラァ
グラァ	ドリィ
ベナウィ	クロウ
クロウ	オボロ
カルラ	トウカ
トウカ	アルルゥ
トウカ	アルルゥ+ガチャタラ
ウルトリィ	カルラ
カミュ	ウルトリィ



连击与必杀

当我方角色的等级提升后，其人物状态中的“技”等级也会增加，之后攻击敌人会有节奏地出现不断缩小的白圈，当其快消失时按下○键即可形成连击。在气力MAX的情况下，按中最后出现的红圈会追加单个角色的必杀技（不同角色发动必杀技所需的技等级有所差别，成功发动后可以在“场面回想”中反复欣赏），但如果不满足发动的条件，只会追加一次普通攻击并使气力归零。

障碍物

在某些特定的战斗中除了敌人之外，地图上往往还会配置一些可供破坏的“障碍物”。使用普通攻击消灭后大多数都会掉落消费道具或“收集品”，而将光标移动到它们上面并向右拨动滑杆可以查看具体的物品。



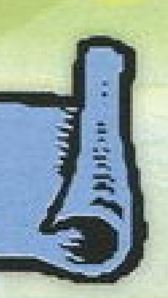
方向与属性

游戏中玩家一定要在待机前注意角色所面对的方向，因为和其他同类型游戏一样，当敌人从侧面或背面进攻我方同伴时会造成比平时更大的伤害，而该规则也同样适用于我方攻击敌人。另外战斗中所有的作战单位都有属性的设定，当使用相克的属性攻击时会提升所造成的伤害，使用相同属性则只会造成通常情况下50%的伤害。

火→土→风→水→火



人物育成指南



在战斗中消灭敌人或破坏障碍物都会获得经验值，当达到一定数值时就会提升角色的等级。在最后的过关“结算画面”中，通过消费升级后获得的点数可以增加对应的能力，建议整个游戏中玩家只需着重提升“攻击力”和“防御力”两项数值即可，并不需要在“术防御力”上浪费点数。





体内封印着“解放者空蝉”的失忆青年，生命垂危时被艾露露所救。由于地主阶级的压迫和族人一起推翻了腐败统治并建立图斯库尔国，最后在第二次大封印之后再次进入长眠。

等级	技能	战斗效果
初始	士气向上	当艾露露、阿露露、胧和其邻接时能力上升
初始	起死回生	气力MAX状态下可以自动复活一次
15	战术指挥	当其行动时，邻接角色的气力少量上升（需气力不为0）
20	术法抵抗	减少魔法攻击所造成的伤害

等级	技能	战斗效果
初始	フミルィルの蜜	治疗单个同伴的异常状态
5	ボロネロ草の软膏	使单个同伴的攻击力上升30%
6	ヤツモロロの药汤	回复十字型区域内同伴的HP
7	弓回避	气力越高，回避弓箭攻击的几率越大
9	トンプルチの软膏	使单个同伴的防御力上升30%
11	ワプアプの粉末	使敌方单体的攻击力下降30%
12	远投	道具的使用范围变大
13	テクヌブイの香烟	使敌方单体的防御力下降30%
15	カブマウの煎茶	增加单体同伴20%的气力
17	コウーハの软膏	使单个同伴的术防御力上升30%
19	ネコンの香烟	使敌方单体的气力下降30%
21	红皇バチの蜜蜡	使敌方单体陷入“混乱”状态
23	ケスパゥの香烟	使敌方单体陷入“气绝”状态
25	道具の心得	消费道具的效果上升



亚玛由拉村的年轻药师，跟随严厉的婆婆图斯库尔学习医术。在大地震中为了救助即将死去的阿露露而和“空蝉”订下契约，在长时间的相处中对哈库罗产生了爱慕之情。

艾露露的亲妹妹，性格内向，不喜欢与陌生人交流。在结识了柚叶和卡缪后性格变得开朗起来，战斗中会和“主”的孩子穆卡鲁以及灵兽嘉恰塔拉协助哈库罗。



等级	技能	战斗效果
初始	水に弱い	战场中有水地形时防御力降为1/4
初始	ぶち坏し	对障害物攻击有特效
初始	斗志の瞳	在自己的前方形成限制敌人移动的区域
10	ムアの加护	气力越高受到的伤害越小
	自然治愈	每回合回复自身10%的HP
20	道具の心得	消费道具的效果上升
25	体毛硬化	侧面和背面攻击的伤害加成无效



帮妹妹柚叶筹集医疗费的盗贼团首领。在哈库罗的劝说下回归正途后与其结为义兄弟，不过处事冲动的性格却有时会让大家陷入危机。

等级	技能	战斗效果
初始	勇气の瞳	无视敌人的限制区域进行移动
初始	弓回避	气力越高，回避弓箭攻击的几率越大
初始	报复の技	气力越高，受到攻击时的反击几率越大
10	近接回避	气力越高，回避近身攻击的几率越大
20	穷死觉醒	剩余1/4体力时，近身和弓箭攻击的回避率两倍
25	死中求活	剩余1/4体力时气力上升到MAX（仅一次有效）

虽然外表很女性化，但却是不折不扣的男儿身。由于在弓术上拥有极高的造诣，所以在盗贼团中担任弓箭队蓝组的队长，是胧的得力助手之一。

等级	技能	战斗效果
5	护身呼吸法	防御力随气力增加而上升
10	近接回避	气力越高，回避近身攻击的几率越大
15	远投	道具的使用范围变大
20	穷死觉醒	剩余1/4体力时，近身和弓箭攻击的回避率两倍
25	会心の技	气力越高，发动会心一击的几率越大





欧卡米亚凯国的公主，卡缪的亲姐姐。由于身兼侍奉“解放者”的使命，所以知晓“大封印”的发动方法，但作为崇高的神族却向往普通人的生活。

等级	技能	战斗效果
初始	飞行	无视地形和限制区域进行移动
初始	水の术法	可使用水系魔法
初始	风の术法	可使用风系魔法
初始	クス・トゥスカイ	单体水属性魔法
初始	フム・トゥスカイ	以自身为中心的风属性魔法
16	カミュイ	降低邻接同伴受到的魔法伤害
17	ヤムイ・ウンカミ	范围水属性魔法（移动后无法使用）
17	エネン・ウンカミ	范围风属性魔法（移动后无法使用）
20	光の术法	可使用光系魔法
23	术法抵抗	减少魔法攻击所造成的伤害
23	ラヤナ・ソムクル	前方大范围光属性魔法（移动后无法使用）

等级	技能	战斗效果
初始	飞行	无视地形和限制区域进行移动
初始	土の术法	可使用土系魔法
初始	火の术法	可使用火系魔法
初始	テヌ・トゥスカイ	单体土属性魔法
初始	ヒム・トゥスカイ	十字型火属性魔法
17	シスエ・ウンカミ	范围土属性魔法（移动后无法使用）
17	アウエ・ウンカミ	范围火属性魔法（移动后无法使用）
18	近接回避	气力越高，回避近身攻击的几率越大
23	暗の术法	可使用暗系魔法
23	ヌグィ・ソムクル	前方大范围暗属性魔法（移动后无法使用）



欧卡米亚凯国的调皮公主，是乌露托莉的亲妹妹。当体内被封印的睦美被唤醒后，和姐姐一起执行“大封印”并再次使“解放者”进入长眠。



和多利是孪生兄弟，擅长的武器同样是弓，所以在盗贼团中担任弓箭队红组的队长，和胧一起为守护图斯库尔而战。

等级	技能	战斗效果
5	烈火の技	攻击力随气力增加而上升
10	弓回避	气力越高，回避弓箭攻击的几率越大
15	明镜止水	发动必杀技时只消费1/4的气力
20	穷死觉醒	剩余1/4体力时，近身和弓箭攻击的回避率两倍
25	会心の技	气力越高，发动会心一击的几率越大



等级	技能	战斗效果
初始	ぶち坏し	对障害物攻击有特效
14	ムアの加护	气力越高受到的伤害越小
16	烈火の技	攻击力随气力增加而上升
18	斗志の瞳	在自己的前方形成限制敌人移动的区域
20	会心の技	气力越高，发动会心一击的几率越大
22	明镜止水	发动必杀技时只消费1/4的气力

纳·托库国的吉利亚基纳族剑奴，在遭遇海难后被哈库罗所救。虽然是女儿身，但却拥有常人无法比拟的臂力，最后在哈库罗的帮助下协助自己的弟弟建立了全新政权。

克罗

クロウ

贝纳威的忠实部下，虽然武艺高超但缺乏冷静的头脑（还有一点好色）。最开始和胧是死对头，不过在经历多次战斗后却和其成为了密不可分的好朋友。

等级	技能	战斗效果
初始	斗志の瞳	在自己的前方形成限制敌人移动的区域
初始	ぶち坏し	对障害物攻击有特效
13	烈火の技	攻击力随气力增加而上升
17	报复の技	气力越高，受到攻击时的反击几率越大
21	ムアの加护	气力越高受到的伤害越小
25	死中求活	剩余1/4体力时气力上升到MAX（仅一次有效）



库查·凯查国的艾文库鲁加族剑士。最初受国王之命与哈库罗等人为敌，而真相大白后则决定与哈库罗等人一起寻找迷惑国王的幕后黑手。

等级	技能	战斗效果
初始	会心の技	气力越高，发动会心一击的几率越大
初始	近接回避	气力越高，回避近身攻击的几率越大
16	报复の技	气力越高，受到攻击时的反击几率越大
18	勇气の瞳	无视敌人的限制区域进行移动
20	护身呼吸法	防御力随气力增加而上升
22	明镜止水	发动必杀技时只消费1/4的气力
24	穷死觉醒	剩余1/4体力时，近身和弓箭攻击的回避率两倍

贝纳威

ベナウィ

等级	技能	战斗效果
初始	斗志の瞳	在自己的前方形成限制敌人移动的区域
初始	弓回避	气力越高，回避弓箭攻击的几率越大
初始	战术指挥	当其行动时，邻接角色的气力少量上升（需气力不为0）
12	贯通攻击	攻击时选择靠近自己的敌人可以同时攻击前方两格
15	会心の技	气力越高，发动会心一击的几率越大
18	明镜止水	发动必杀技时只消费1/4的气力
21	护身呼吸法	防御力随气力增加而上升

原克纳西科乌鲁贝国国王殿卡拉的近身侍卫，虽然最初与哈库罗等人有所过节，不过在弃暗投明后还是用沉着冷静的头脑和丰富的军事知识帮助大家在多次战役中赢得胜利。

高难度流程攻略

主线流程中玩家需要在“探索”和“战斗”两个部分轮流切换来推动剧情的发展。其中“探索部分”主要以地点选择的形式来触发各种事件，而除了在流程中提及的特殊选择外，其他时期玩家都可以根据自己的喜好随意选择，并不影响CG的收集和最终结局。另外在该部分打开系统菜单可以随时选择“セーブ”（保存）和“ロード”（读取）记录。

PSP版新增要素

①开始新游戏（初めから）可以选择“高难度”。

②当出现CG插画时，按下START可以在4：3和16：9的画面比例间进行切换，并且16：9比例显示时支持十字键和滑杆上下移动图像。



序章 我是谁

睁开眼出现在青年面前的是一位名叫艾露露的亚人族少女，简单的寒暄之后，青年突然意识到自己已经失去了所有的记忆，除了他脸上那个永远都无法卸下的面具，他甚至连自己是谁也回想不起来。这是一个名叫亚玛由拉的小山村，村长图斯库尔为了交流起来更加方便，替青年取名为哈库罗，并将自己儿子的衣服给他换上。但平静的日子还是没有持续多久，眼看向地主交租的日子越来越近，村里的耕地却遭到了森林野猿的破坏，最后为了防止灾难继续扩大，哈库罗加入了防卫作战的行列。



剧情战斗(1)

招かざる者 ～ヤマユラの集落～

过关特典 シウネ・ヌクイ

算好敌人的移动距离，只要不被围攻就不会有太大危险，当艾露露出现后可以站在地图的死角防止敌人攻击到她即可。

第一章 森林之主



解决了眼前的危机后，哈库罗从艾露露处了解到村庄中一直都有将一名少女生祭给森林之主，以求村庄和平的残忍传统，但即便是如此，生性残暴的森林之主还是会不时袭击村民，所以一到夜晚每家每户都只好将门窗紧闭不再外出。某天傍晚远处再次传来了森林之主的咆哮，而就在哈库罗准备凭一人之力将其击退时，这只黑白相间的老虎轻而易举地就将哈库罗击倒在地。就在它准备将其作为自己的晚餐时，天空下起的细雨却让它落荒而逃，同时，细心的哈库罗也发现

了它的致命弱点正是“水”，随后一场消灭森林之主的行动正式展开。

剧情战斗(2)

荒ぶる森の主～カカエラユラの森～

过关特典 シウネ・ウンヤク

一开始就无视旁边的杂兵一直朝地图右下角的陷阱移动（我方同伴站在陷阱上不会有危险），当森林之主移动到陷阱上就会进入第二战。之后不要主动出击，在原地将艾露露卡在死角里以保证其每回合都能帮助同伴回复，只要有耐心就能慢慢磨死BOSS。



TIPS 完成战斗后的探索部分需优先选择“广场”才能拿到收集品“白い布”。

第二章 无法回头

由于之前结识了为给自己妹妹治病而走上盗贼之路的胧，所以某天哈库罗再次陪同村长前往他的住所查看柚叶的病情。而就在大家劝阻胧不要因此而误入歧途时，柚叶病情的急速恶化让气氛一下子紧张起来，不过最后好在村长及时拿出了极其珍贵的“紫琥珀的粉末”才化险为夷。几天后，地主萨桑特的儿子奴万奇带着大批人马前来村庄征收税金，而本想给村民一点教训的他却无意之



中伤到了图斯库尔。临终前，图斯库尔将艾露露姐妹托付给了哈库罗，同时为了阻止胧找萨桑特报仇的鲁莽行为，哈库罗和村民们立即赶到萨桑特的府邸准备实施营救计划。

剧情战斗(3)

乱～ケナシコウルペ～

过关特典 シウネ・ヌクイ

由于有两名弓箭手加入，所以在敌人还没靠近我方时就能使用远程攻击以逸待劳。最后看门的敌人攻击力较高，但由于其不会移动，所以仍然远程攻击伺候，最后让我方任意角色移动到门前即可结束战斗。

剧情战斗(4)

戾れぬ道～ケナシコウルペ～

过关特典 シウネ・ウンヤク、派手な外套

一开始我方最好朝地图左上方移动，优先消灭掉术士后就能大大减少回复的压力。将杂兵消灭掉一定数量后BOSS会开始移动，而想收集“场面回想”的玩家则必须故意上前承受一次他们的“合体技”。如果GAME OVER还能顺便收集到“画面鉴赏”中的倒数第五张图片，最后重新开始战斗并将两名敌人引开逐个击破即可。

第三章 初次交锋



落荒而逃的萨桑德和奴万奇为了谁去引开众人的注意发生了争执，最后为了保全自己的性命，奴万奇亲手杀死了自己的舅舅，而萨桑特遇害的消息很快就传到了克纳西科

乌鲁贝国国王殷卡拉那里。为了给自己的亲弟弟讨回公道，他下令让贝纳威率军剿灭叛党，另一方面得知消息的哈库罗也赶到了恰奴马乌村准备迎敌，不过却首先遭遇了火海中出现的贝纳威和其属下克罗。

剧情战斗(5)

森の娘～チャヌマウの集落～

过关特典 ゾウヤビ・ンクリ、兵法书

先让哈库罗移动到上方与敌人交战就会触发阿露露出现的情节，之后所有敌人的移动力会强制降为一格，而利用这个优势就能轻松压死攻击力较高的贝纳威，惟一需要注意的就是贝纳威和克罗的攻击范围都是面前两格。

第四章 突破防线



暂时被击退的贝纳威其实深知这个腐败的国家迟早会走向灭亡，所以为了了解哈库罗的为人，他和一名佯装的商人策划了一场秘密的潜入活动，并开始慢慢佩服起拥有如此气魄的哈库罗。接下来的几天，由哈库罗率领的起义军接连突破了敌人所设下的防线，而现在只要拿下处于军事要地的防御设施，就能向腐败无能的昏君发出最后的挑战。

剧情战斗(6)

タトコリの关～ケナシコウルペ～

过关特典 アマム・ウチュ

战斗中仍然以优先消灭术士为主，先破坏掉大门左右两侧的栅栏触发贝纳威被困的情节，最后再破坏大门就会与克罗交锋。此时只要事先清理了所有的杂兵，要对付他简直就是易如反掌。

第五章 国家的新生



气急败坏的殷卡拉对连吃败绩的贝纳威大发雷霆，下令革去其职务后，将抵御叛乱军的任务交给了奴万奇。小人得志的他本想率领讨伐大军杀众人一个片甲不留，但没想到很快就被大家“瓮中捉鳖”的计策所捕，而且让人十分费解的是，哈库罗最后并没有亲自处置他，而是将决定权交给了艾露露，当然最后的结果自然也是可想而知。几个月后，起义军终于逼近了王都，同时得知这一消息的克罗也在第一时间将贝纳威救出了大牢，让其能够履行作为骑士团团长最后的义务。再次落败的贝纳威向殷卡拉传达了“亡国”的消息，而就在其结果殷卡拉并准备自刎谢罪时，哈库罗及时出现阻止了他的行动，并劝他能够辅佐自己建立新的“图斯库尔王国”。

剧情战斗(7)

ヌワンギ～ケナシコウルペ～

过关特典 ゾウヤビ・ンクリ、ヌワンギの铊

虽然咋看之下本关的敌人数量非常惊人，但是只要先在桥上派防御力高的同伴堵路，将敌人消灭到一定程度就会进入第二战。之后单枪匹马的奴万奇攻击力很高，尽量不要给他出手的机会，多从侧面和背面发动攻击即可。

剧情战斗(8)

皇都侵攻～ケナシコウルペ皇都～

过关特典 ケウトゥアマン、金刚钟

由于敌人都集中在上方，所以切忌从中间突破，否则会死得很惨。原地布阵等待敌人主动送上门可以大大减少我方的消耗。当克罗开始移动后，多使用远程攻击快速削减其体力才能确保艾露露的安全。

剧情战斗(9)

决战～ケナシコウルペ城内～

过关特典 スリテンユシリ、育毛剂

敌人的站位比较集中，所以先让阿露露上前将他们引到一堆，然后再使用大面积的协击就能收到不错的效果。最后的贝纳威活动范围较广，尽量不要将自己的背面暴露在敌人面前即可。

演习时期 壹

完成以上的剧情战斗后会在“探索部分”追加“演习”的地点。通过S/L大法玩家可以随机改变出现的自由战斗，每通过一次，系统都会随机从下面的几组奖励中挑选其一进行奖励，如果想收集所有的物品就不要忘记拿到每场战斗的全部奖励再继续发展剧情。最后在该阶段一定要将テオロ的等级提升到LV10以上，这样才能在之后的剧情中获得收集品“テオロの斧”。

演习战斗(1)

荣华にすがりしもの～トゥスクル皇都～

过关特典 ①紫琥珀の灵药、シウネ・ケニヤ×2、スリテンユシリ、ソヴヤビ・シクリ
②兵士のトゥバイ、シウネ・ケニヤ×2、スリテンユシリ、ハルニレの叶、ソヴヤビ・シクリ
③兵士のアベリュ、シウネ・ケニヤ×2、スリテンユシリ、ソヴヤビ・シクリ
④フムカミの指轮、ケウトゥアマン、シウネ・ケニヤ、ハルニレの叶、スリテンユシリ、ソヴヤビ・シクリ

演习战斗(2)

再来、招かれざるもの～トゥスクル山麓～

过关特典 ①双灭牙、兵士のアベリュ、シウネ・ケニヤ×2、アマム・ウチュ
②虎爪牙、ヒムカミの护符、シウネ・ケニヤ、水命丹、トゥレプの茎、アマム・ウチュ
③羽蝶扇、战舞の琉璃、シウネ・ウンヤク、スリテンユシリ×2、アマム・ウチュ
④祭祀の枝、フムカミの护符、ケウトゥアマン、ソヴヤビ・シクリ、アマム・ウチュ



演习战斗(3)

つわもの达よ～ハイチャカの关～

过关特典 ①シウネ・ケニヤ、シウネ・ウンヤク
②シウネ・ケニヤ、シウネ・ウンヤク、ソヴヤビ・シクリ

第六章 狂妄的野心

哈库罗自称“白皇”建立“图斯库尔王国”的消息很快传到了欧卡米亚凯国的国王处，而出于该国维护大陆和平的传统，每当有新的国家诞生，他都会派出使者前往缔结同盟。也正是因为这个契机，哈库罗等人结识了欧卡米亚凯国的公主乌露托莉和她的顽皮妹妹卡缪，并了解到她们所属的欧卡米亚琉族将传说中的“解放者”奉为“神”。幸福的时光总是短暂的，刚刚送走乌露托莉等人，哈库罗就收到了西方西肯利贝查姆国国王尼维尔的招降书，但鉴于当前该国的兵力大于图斯库尔数倍，为了避免挑起新的事端，哈库罗假装答应要求准备拖延时间从长计议，但很快就被尼维尔识破了他的计谋，主动率兵开始攻打图斯库尔国。最后为了能够逼退敌人凶猛的攻势，哈库罗决定使用炸药来摧毁敌人储备军粮的仓库，另一方面则要阻止敌人的补给部队到达前线。



剧情战斗(10)

シケリペチム军侵攻阻止~トゥスクル国境~

过关特典 ケウトゥアマン、金刚扇

战斗中的鸟类敌人只会一直往地图的右上方移动，而将它们全部击败后即可过关。和它们一起行动的杂兵中有能力较高的护卫，优先消灭掉它们才能实现清场。

第七章 神的对立面

成功阻止了西肯利贝查姆国的侵略后，某天夜晚，哈库罗和突然前来拜访的库涅卡门国女王库娅进行了会面，而根据她的说法，之前被欧卡米亚琉族所侍奉“解放者”其实是“祸日神”的象征，只有被居住在库涅卡门国的夏库克波尔族人称为“伟大之父”的神才是真正的“神”。几天之后，乌露托莉和卡缪再次以“国师”和“辅佐”的身分返回图斯库尔，同时大家也结识了一名遭遇海难的吉利亚基纳族少女卡露拉，但就在大家准备庆祝再次团聚时，特奥罗带来了异族来袭的消息。

剧情战斗(11)

特攻~トゥスクル皇都~

过关特典 スリテンユシリ

场景中的栅栏是天然屏障，只要派物理防御较高的同伴堵住缺口就能轻松迎敌。惟一需要注意的是后方有攻击加成的骑兵，如果角色的能力不足，很有可能被其一轮攻击秒杀，尽量使用远程攻击在其还未接近时消灭。

第八章 虚假的真实

由于赶来通风报信的特奥罗刻意隐瞒了身负重伤的情况，所以当大家战胜归来时，他却因为失血过多而离开了人世。面对失去亲人的痛苦，深藏在哈库罗心中的怒火终于被点燃，在了解到库查·凯查国的主力部队即将逼近图斯库尔后，他决定主动率军迎击。在平原上遭遇骑兵部队的哈库罗遇到了该国的国王奥利卡坎，不过让人十分意外的是，他竟然将哈库罗认作是自己的义弟，而这次他出征的原因也正是为了讨伐他。之后正当双方激战时，半路杀出的艾文库鲁加族少女藤香引起了众人的注意，而略施小计成功抓获她的哈库罗也向其表明了自己的来历，希望她能协助自己了解奥利卡坎的真正意图。最后在乌露托莉的帮助下，藤香终于了解到奥利卡坎被人施下“幻术”的真相，而为了找出真正的幕后黑手，她决定投靠哈库罗。



剧情战斗(12)

エヴェンクルガの女~クッチャ・ケッチャ~

过关特典 タラチ・タムヒト

敌人的移动范围都比较大，比较稳妥的方法还是按兵不动，等待敌人靠近后再集中攻击。奥利卡坎的大范围魔法攻击很有威胁，必要时一定要使用艾露露的药术进行群体回复。将其击败一次后会出现藤香的援军，如果想多拿奖励就要先清掉杂兵再集中攻击她。

剧情战斗(13)

桥の上での死斗~クッチャ・ケッチャ~

过关特典 トゥレプの茎

初始位置附近的障碍物一定不要忘记破坏，而敌人由于地形的限制不会全面挺进，所以算好距离使用协击便能轻松获胜。



剧情战斗(14)

伪りの真实~クッチャ・ケッチャ~

过关特典 タラチ・タムヒト、トゥレプの茎

战斗中千万不要派出阿露露，否则在第二个场景中她的防御力会大幅下降，实际战斗力随之大打折扣。第一个场景会配置三个障碍物，如果要确保都破坏的话，需要合理利用初始的士兵来拖延敌人的脚步，而哈库罗则建议装备上“フムカミの草履”增加移动力。到达地图左下角后进行第二战，优先消灭掉骑兵并避免我方同伴扎堆就能大大减少消耗。

演习时期 贰

演习战斗(4)

续・つわもの达よ~エニワヤイ砦~

过关特典 ①旋迅弓、ユカッテの角、土甲丹、ハルニレの叶、トゥレプの茎、シウネ・ウンヤク
②药箱、クスカミの腕轮、阳炎丹、ソヴヤビ・ンクリ、シウネ・ウンヤク
③刚芯直刀、练气の钵金、シウネ・ケニャ、水命丹、トゥレプの茎、ハルニレの叶、シウネ・ウンヤク
④朴歌仙、カントコロの护符、阳炎丹、ヤオシケプの袋、ソヴヤビ・ンクリ、シウネ・ウンヤク

演习战斗(5)

贼~トゥスクル国境~

过关特典 ①紫琥珀の灵药、水命丹、シウネ・ヌクイ、アマム・ウチュ×2
②轰闪、ケウトゥアマン、シウネ・ヌクイ、アマム・ウチュ、トゥレプの茎
③凰华威武、フムカミの腕轮、土甲丹、シウネ・ヌクイ、ハルニレの叶、アマム・ウチュ
④紫贵の幻弓、コタンカラの护符、シウネ・ヌクイ、アマム・ウチュ、スリテンユシリ

演习战斗(6)

キマママウと踊れ~トゥスクル市庭~

过关特典 ①旋迅弓、クスカミの泪、シウネ・ヌクイ、トゥレプの茎×2、ソヴヤビ・ンクリ
②战舞の净琉璃、キムンの毛皮、シウネ・ヌクイ、スリテンユシリ×2、ソヴヤビ・ンクリ
③モシリコロの护符、テヌカミの腕轮、シウネヌクイ、アマム・ウチュ、ソヴヤビ・ンクリ
④祭祀の杯、シトゥンペの铃、シウネ・ウンヤク、土甲丹、アマム・ウチュ、ソヴヤビ・ンクリ

第九章 卡露拉的身分

一场风波平息后，卡露拉向哈库罗提出了一同前往自己故乡的请求，原来根据探子回报，此时她的故乡正在发生战乱，而为了防止局势再进一步恶化，她答应哈库罗如果他愿意出手相助，那么她也将心甘情愿地追随他，直到他找回属于自己的记忆。几天后，哈库罗一行人在纳・托库国边境处救下了一名被军队追杀的起义军青年德利霍莱，并得知该国的国王斯欧卡斯一直以来以贩卖奴隶来牟取暴利，并最终导致吉利亚基纳族人的反抗运动。最后为了帮助德利霍莱推翻这个邪恶的政权，哈库罗在他的带领下通过地下水道潜入了皇宫并成功击败了不可一世的斯欧卡斯，而就在他临终之前，他才告诉大家其实卡露拉一直是自己最爱慕的女子，以及她才正是德利霍莱亲姐姐的真实身分。恍然大悟的德利霍莱本想挽留卡露拉，让她陪自己开创纳・托库国的新纪元，但习惯了漂泊的卡露拉最终还是回绝了他的请求，并跟随哈库罗一起踏上返途，因为她心中比谁都清楚，只有让自己的弟弟在现实中磨练，才是让他得到成长的最佳方法。



剧情战斗(15)

ギリヤギナの剑奴~ナ・トゥンク~

过关特典 ハルニレの叶

战斗的首要目标就是尽快和德利霍莱会合，所以德利霍莱方面的作战单位不要贸然前进，尽量朝地图左下角移动来拖延时间。攻击强化的红色护卫兵很有威胁，一定要将他的火力吸引到哈库罗等人的方向，不然其攻击附带的“气绝效果”会让防守的德利霍莱陷入极其被动的局面。

剧情战斗(16)

潜入~ナ・トゥンク~

过关特典 紫琥珀の灵药

敌人的能力虽然不高，但是喷火机械和野猿的攻击都会附加“混乱”和“气绝”的异常状态，如果不能使用艾露露的药术或道具及时解除的话，能力再强的角色都很有可能败下阵来。清掉所有的敌人后，让任意角色移动到地图左上方的洞口前即可过关，当然战斗中也不要忘记收集德利霍莱的单体必杀技特写（LV15时才能使用）。

剧情战斗(17)

カルラゥアツゥレイ~ナ・トゥンク~

过关特典 ハルニレの叶、血染めの带

一开始敌人的火力非常集中，无论从哪边进行突破都要保证艾露露能够及时使用范围回复技能，否则就要装备一些回复道具来以防万一。让任意角色登上台阶后会引出伏兵，而为了避免BOSS和他们形成上下夹攻之势，最好先清掉所有的杂兵再破坏栅栏进行最后的决战。

第十章 神秘的复仇者

某天留守本国的胧在古罗的邀请下来到了王都里的烟花之地，而正当两人玩得兴起的时候，贝纳威却带来了“军用物资被盗”的消息，而这起事件似乎与克纳西科乌鲁贝



国的余党有关。之后根据收集到的情报，众人在王都附近的山脉中发现了之前乔装成老板娘的卡姆查塔露和其随从，并在彻底破碎他们的阴谋后得知，原来她正是前克纳西科乌鲁贝国国王殷卡拉的女儿。最后本想斩草除根的贝纳威在众人的劝说下明白了卡姆查塔露善良的本性，并放弃了杀她的念头，而卡姆查塔露此时也明白了自己妄图复国的确是过于天真，为了不让自己走上和父亲一样的老路，她向众人辞别，离开了这个充满伤心回忆的地方。

剧情战斗(18)

追迹~トゥスクル山中~

过关特典 シゥネ・ウンヤク、食べかけの果实

由于没有艾露露负责回复，所以在进攻时一定要注意魔法师的攻击范围，尽量争取在他还没出手前就用远程攻击消灭掉。

剧情战斗(19)

ケウトゥアマン、十德工具

过关特典 シゥネ・ウンヤク、食べかけの果实

战斗中最大的威胁仍然是魔法师，而事先装备上恢复“混乱”的道具，才能避免在野猿的连续攻击下不会让我方丧失过多战斗力。

剧情战斗(20)

残してきた想い~旧ケナジコウルベ皇别邸~

过关特典 紫琥珀の灵药、六角の发留め

一开始我方可以利用附近的台阶来有效阻止敌人的进攻线路，当他们全部涌上来时，使用协击大面积打击可以收到很好的效果。惟一需要注意的是必须派同伴消灭场景中所有的障碍物完成道具收集。

第十一章 觉醒的力量



返回王都的哈库罗不断地重复着同一个噩梦，在梦中他看到卡缪在自己的手上划出一道道血痕，而其双眼中泛出的红光也充斥着她对鲜血的渴望，让哈库罗不寒而栗。几个月后，得知图斯库尔与库查·凯查曾在上次交战中元气大伤的西肯利贝查姆国又开始酝酿新的侵略计划，而这次为了避免之前的事件再次重演，哈库罗果断地提出了主动出击的方案，并在一连串的胜利中逼近西肯利贝查姆国的王都，向狂妄的尼维尔发出了最后的挑战。最后不敌众人的尼维尔道出自己向库查·凯查国王奥利卡坎施下“幻术”的罪行，并声称这一切都是为了唤醒沉睡在哈库罗身体中的“猛兽”，而就在其准备放火烧城，与众人同归于尽时，哈库罗体内似乎有一种力量与眼前的火光产生了共鸣，但当他恢复意识时，眼前的尼维尔却不知为何早已化成了一滩血水……

剧情战斗(21)

暁を乱す者～シケリペチム～

过关特典 紫琥珀の灵药

虽然受视野的影响很容易被敌人偷袭，不过多利用障碍物的天然屏障还是能引诱躲在地图死角的敌人现身，之后消灭起来就会轻松许多。

剧情战斗(22)

ハンサナの攻防～シケリペチム～

过关特典 水命丹

受本关地形的影响，阿露露仍然是不宜出战的角色。一开始派一名同伴去回收地图右上角的道具，接着将敌人消灭一定数量后战斗胜利条件会发生变化，即玩家必须在三个回合内将所有同伴都移动到初始地点的陆地上，而敌人初始地点的障碍物没有任何道具，不用为了刻意收集而让之前的努力功亏一篑。

剧情战斗(23)

狩りし者、狩られし者～シケリペチム～

过关特典 阳炎丹、水命丹

第一场战斗的难度不高，只要沿路消灭敌人到达地图左上方即可进入皇宫。之后需要特别注意机动性较高的骑兵，由于其攻击力非常高，如果被其绕背攻击几乎就等于必死，所以每次移动前最好确认它们的移动距离，再使用“协击战术”快速削减敌人数量。最后的尼维尔会一直使用前方直线大范围攻击，为了不疲于回复，尽量让我方同伴分散开，再使用围攻战术一次性解决掉他。

演习时期 叁

演习战斗(7)

没落の果てに～トゥスクル国境～

过关特典 ①ケウトゥアマン、シウネ・ヌクイ×2、アマム・ウチュ
②アマム・ウチュ、シウネ・ヌクイ×2、ハルニレの叶、トゥレプの茎
③梦幻丹、シウネ・ヌクイ、ハルニレの叶、アマム・ウチュ
④祭祀の器、アマム・ウチュ、シウネ・ヌクイ、スリテンユシリ

演习战斗(8)

つわもの达の宴～シャムシャナ平原～

过关特典 ①ケウトゥアマン、シウネ・ヌクイ、トゥレプの茎、シウネ・ウンヤク
②里神乐の横笛、タラチ・タムヒト、アマム・ウチュ、シウネ・ヌクイ、スリテンユシリ、ハルニレの叶
③铠撤し、阳炎丹、アマム・ウチュ、シウネ・ヌクイ、シウネ・ウンヤク
④甲砕き、ヒムカミの腕轮、梦幻丹、アマム・ウチュ、シウネ・ヌクイ、シウネ・ウンヤク

演习战斗(9)

キママウ皇～トゥスクル山麓～

过关特典 ①シウネ・ウンヤク、アマム・ウチユ、シウネ・ヌクイ、ソヴヤビ・ンクリ
②ケウトゥアマン、シウネ・ヌクイ、ハルニレの叶、トゥレプの茎、ソヴヤビ・ンクリ
③梦幻丹、シウネ・ヌクイ、ハルニレの叶、ソヴヤビ・ンクリ

第十二章 无止境的野心

某天夜晚库涅卡门国的女王库娅再次偷偷和哈库罗会面，并向他展示了名叫“阿弗·卡姆”的神秘机械，据说这是按照一位欧卡米亚琉族人传授给她的方法所制造出来的，而库娅则希望借助它的力量使自己的国家不断强大，让夏库克波尔族人走出过去的阴霾。几个月后，与库涅卡门接壤的艾鲁姆伊国由于诺赛谢奇卡国国王坎赫鲁达利的施压而发动了对库涅卡门的侵略战争，而这个举动显然触到了库娅的底线，她以“创建平等社会”的口号开始了“反侵略战争”，甚至试图统一整个大陆，同时一直在暗中帮助库娅的欧卡米亚琉族人迪也开始在右大将哈维恩库亚的帮助下开始“改造人”的计划。最后库涅卡门国成功攻陷了乌露托利的祖国欧卡米亚凯，即便是其父王瓦贝利用上古留下的“封印之术”也未能阻止阿弗·卡姆的强大攻势，最终下落不明。现在挡在库涅卡门面前的只有图斯库尔，并且她还希望通过这最后的战斗来夺取自己的心上人哈库罗……



剧情战斗(24)

アヴ・カムゥ～トゥスクル～

过关特典 阳炎丹

战斗中全部敌人都处于无敌状态，只要保证一段时间内我方不被敌人全灭就会自动结束战斗。

第十三章 意外的援军



库娅的军队毫不意外地攻入了哈库罗所在的宫殿，而就在艾露露为了阻止敌人伤害哈库罗被打成重伤时，曾经从哈库罗体内觉醒的力量再次爆发，用超越一切的力量将矗立在自己面前的阿弗·卡姆瞬间全部化为了乌有。但之后面对自己身旁的艾露露姐妹，哈库罗却无法开口解释之前所发生的一切。当哈库罗再次醒来已经是事发后的第三天，而此时库涅卡门已经从图斯库尔全面撤军，几天后在机缘巧合之下，众人在王都附近救下了被大量阿弗·卡姆追杀的库娅随从源次丸和纱雅，并得知“瓦贝还活着”的消息，最后在乌露托莉的请求下，哈库罗决定先前往撒哈兰岛营救他。

剧情战斗(25)

灼热の牢～サハラン岛～

过关特典 土甲丹

战场中多以固定机关为主，所以确认好它们的攻击范围，可以在无伤的情况下使用远程攻击轻松消灭。靠近牢房后会出现BOSS，之后建议退回终点附近的狭窄通道，并让防御力较高的同伴来承受范围攻击，只要有能力撑过几轮攻击，要消灭掉它并非难事。

第十四章 为爱痴狂



虽然之前遭遇了惨败，但库涅卡门的侵略行动并没有因此而停滞不前，另一方面为了不再继续让大陆的其他国家卷入战乱，乌露托莉继承“贤大僧正”的职务后也开始号召大陆的其他国家和图斯库尔联合起来讨伐库涅卡门，而哈库罗则带领精锐部队向库娅所在的王都进发。最后在大殿上对峙的双方因为哈库罗主动要求库娅杀死自己而陷入了僵局，面对看着自己深爱的男子，库娅最终还是下不了手，但就在她准备停止侵略计划时，一直暗中操纵的迪再次出现，并使用“禁断之术”封住了所有人的行动，企图将众人一网打尽。危急时刻，哈库罗体内的力量再次觉醒，本以为能够力挽狂澜的他却意外地被迪从卡缪体内唤醒的另一人格给轻松制服，最后源次丸为了保护库娅献出了自己的生命，同时神秘女子发动威力巨大的“净化之炎”，将整个库涅卡门和夏库克波尔族送入了历史的坟墓。

剧情战斗(26)

灭びゆく者～クンネカムン～

过关特典 梦幻丹

由于敌人的攻击力很高，所以比较保险的战术还是利用地图右下角的地形封住敌人的进攻路线，之后再找准时机发动协击来清理敌人。

剧情战斗(27)

假面～クンネカムン～

过关特典 土甲丹、梦幻丹、小さな巾着

消灭掉最初配置的全部假面兵进入第二阶段，之后建议先消灭掉和迪一起出现的坎赫鲁达利，再派魔法防御较高同伴对魔法免疫的迪进行猛攻。另外由于迪拥有每回合回复10%HP的特性，所以战斗前尽量装备提升角色攻击力的饰品，否则有可能陷入苦战。

剧情战斗(28)

クーヤ～クンネカムン～

过关特典 シウネ・ウンヤク

消灭掉左侧的六名机械士兵会出现新的增援，最后的库娅同样会频繁使用前方小范围的必杀技，只要将同伴分散，要在一个回合内解决她并不困难。另外此战是收集源次丸单体必杀技的最后机会，错过就只能读取记录或二周目再来了。

演习时期 肆

演习战斗(10)

彷徨いしもの～トゥスクル国境～

过关特典 ①ケウトゥアマン×2、シウネ・ヌクイ、水命丹
②アマム・ウチュ、シウネ・ヌクイ、阳炎丹、トゥレプの茎×2、ケウトゥアマン
③アマム・ウチュ、シウネ・ヌクイ、土甲丹、ケウトゥアマン
④祭祀の镜、アマム・ウチュ、シウネ・ヌクイ、梦幻丹、スリテンユシリ、ケウトゥアマン

第十五章 沉睡的记忆



从梦中惊醒的哈库罗告知了库娅源次丸战亡的消息，受到极大冲击的她终于精神完全

崩溃，在仆人纱雅的照顾下继续留在图斯库尔进行治疗。之后为了了解梦境中艾露露和“空蝉”建立契约的真相，他在乌露托莉的帮助下使用古代咒文打开了隐藏在欧卡米亚凯国王座后的“封印之门”，希望前往“解放者”的沉睡之地一探究竟。最后在一面无法开启的铁门前，众人由于艾露露头上发饰的感应进入了一座废弃的研究所，而从这里残留下来的立体影像中哈库罗见到了一个名叫水岛的研究人员，原来他是负责研究哈库罗的古代人之一，并且哈库罗的真实身分是被称为ICEMAN的远古人类。随着记忆的慢慢苏醒，之前击退众人的神秘少女睦美再次带着库娅曾经的部下出现在众人面前，而此时由于对强大力量的排斥性，哈维恩库亚在狂暴状态下被希恩毫不犹豫地斩落于万丈深渊，最后当阻挡众人的希恩被击败时，他用仅存的良知阻止了睦美再次发动“净化之炎”，并在得知自己的妹妹纱雅已被众人收留之后，欣慰地死去。

剧情战斗(29)

太古の梦迹～オンカミヤムカイ～

过关特典 クウトゥアマン、紫琥珀の灵药

由于敌人全部拥有HP自动回复的特性，所以采用逐个击破的战术，再让哈库罗到达左上方的门前进入第二阶段。之后出现的敌人全为我方角色的克隆体（能力固定，不继承玩家的数据），优先消灭掉会使用大范围直线魔法的乌露托莉幻象就会轻松很多。

剧情战斗(30)

力を求めし者～オンカミヤムカイ～

过关特典 シゥネ・ウンヤク、历战の钵金、黑手帐

战斗中必须先消灭掉哈维恩库亚才能对希恩造成伤害，只要保证我方同伴分散移动，它们的必杀技完全不能构成威胁。

终章 传颂之物

来到遗迹最深处本应和睦美展开最后决战的众人被哈库罗利用“解放者”的力量封住了行动，原来此时他已经不想再牵连任何



人。把守最后关卡的睦美告诉哈库罗，自己的父亲其实和他是一体的事实，而之所以会产生两个人格，完全是因为自己曾经在执行“大封印”时，解放者的精神出现了分裂才诞生了称为“空蝉”和“分身”的两部分，现在他们所寄宿的躯体则分别是哈库罗和迪。由于“分身”存在的目的就是要利用一切方法消灭掉“空蝉”，并且这场宿命的战斗已经在千年前让亚人类遭到了重创，所以现在自己惟一能做就是尽自己的全力阻止两人再次相遇，避免亚人类走上灭亡的道路。

面对父亲强大的力量，睦美最终还是没能完成自己的使命，无奈的她解开艾露露等人的封印，希望能合众人之力放手一搏，而此时为了拟制“分身”强烈的杀戮欲望，哈库罗和他一起跳入了“封印阵”合二为一。最后睦美利用自己剩余的力量将卡缪的人格返还，在乌露托莉的带领下，两姐妹开始再次执行“大封印”。

所有的一切终于随着“解放者”的沉睡而画上了句号，哈库罗用自己残存的意识与曾经并肩作战的同伴一一告别，因为在这场寻找记忆的旅途中，自己的确学到了很多亚人类所拥有的宝贵情感。最后在与艾露露的眼神交流中，哈库罗意识到其实她就是千年前负责照顾自己的亚人类实验体3510号（命）的转世，而此刻由于自己即将因为封印的作用而再次沉睡，他希望艾露露能够再次为他唱起那首温柔的摇篮曲。归于平静的沉睡之地中，代表“解放者”的面具缓缓地降落到艾露露的手中，虽然不知道封印的作用将会持续多久，但或许在千年之后，“解放者”还会用另一种方式出现在这个世界上，在用自己的方式促进人类发展的同时，也让他和“命”之间的情感得到永久的延续，而我们所能做的，就是聆听那首留在风中为逝去的人们而歌唱的摇篮曲……

剧情战斗(31)

大封印～オンカミヤムカイ～

过关特典 ケウトゥアマン



一开始是和睦美一对一的战斗，多使用绕背攻击并不难获胜，之后出现的迪能力较高，让哈库罗上前吸引火力，其余同伴伺机猛攻即可。

剧情战斗(32)

うたわれるもの～オンカミヤムカイ～

过关特典 无

由于杂兵会不断重生，所以玩家可以无视它们集中破坏掉两侧的手臂才能对“解放者”中间的本体造成伤害。虽然最终BOSS的招式多以范围攻击为主，但是只要持续攻击它就能够靠升级来回满HP，多需要注意艾露露等低防人员的安全即可。

通关之后

看完通关动画后会获得最后一件收集品“ハクオロの假面”，同时标题“特典”中的“场面回想”中追加TV版动画的开场MOVIE，“音乐鉴赏”中则追加TV版动画的主题曲“梦想歌”。另外从二周目开始可以按R键跳过所有的探索部分，但这样就无法收集到正常事件中才能获得的收集品。

制作小组办公室

通关后“战斗演习”中会开启最后一个项目“おまけ”，进入后会来到制作小组的办公室。攻击其中的小猫可以从他们那里了解到不少开发的趣事，而前往画面右下方的通路尽头会遇到Aquaplus的原画师“みつみ美里”，最后击败イシカワ可以获得“移动力永久+1”的效果，但仅在该模式中有效。

华丽最终战

收集齐游戏中全部100个道具后开启“战斗演习”中的倒数第二个项目“スペシャル”，进入其中我方同伴会以全体LV50的状态和所有的BOSS进行华丽的对战，胜利后开启“画像鉴赏”中的最后两张图片。

特别战斗

荒らぶるもの大行进 ～クンネカムン～

一开始建议使用艾露露的药术“ボロネロの软膏”增加我方主力的物理攻击力，最初靠近我方的BOSS大部分都会使用前方大范围攻击，所以事先算好它们的攻击距离，这样在自己行动的回合就能绕背速战速决。当库娅和迪等强力增援出现后，由于阿弗·卡姆的物理防御力很高，所以玩家千万不要恋战，而是要将首要消灭的目标集中在睦美的身上，基本上只要消灭掉所有的魔法型角色，胜利就离我们不远了。



玩后感

通关之后游戏在剧情和音乐上的成功，想必也撼动了包括笔者在内不少玩家的心。虽然相对PS2版来说游戏的追加要素并不让人满意，但从初次接触的玩家角度出发，游戏在系统和收集要素上的设定在同类游戏中还是非常成功的，尤其是对名声优有爱的玩家更是没有任何理由错过。



PSP软件学院

文 C.H.1. 编 乌冬

E3展头几天，就传出索尼将发布新型号PSP的消息，并附有图片、视频，还有硬件规格。果不其然，E3期间，PSP家族新成员PSP go正式露面。这次索尼做的保密工作也着实差了点。PSP go的体积小了不少，但很让人担心按键移到下面后手感会不会变差。去掉了UMD光驱也让很多支持正版的客户觉得不爽，连索尼都放弃了，UMD真的是已近黄昏。下面看看最近PSP软件业有哪些大事发生吧。

破解

PSP-3000被完全破解

看到题目，可能有同学会有疑问，PSP-3000不是早就被破解了吗？是不是把题目搞错啦？没有，请注意，标题上多了两个字——“完全”！早前，借助5.03HEN，我们可以在PSP-3000上运行自制软件，但却无法运行ISO。如今，PSP-3000这道最后的防线也被攻破了，利用6月6日发布的5.03GEN-A，我们可以正常在PSP-3000上运行各种ISO游戏。不过，与M33不同，5.03GEN-A仍非刷入型固件。我们需要先运行5.03HEN R2，然后再运行5.03GEN-A，当PSP的版本信息显示为5.03GEN-A，便意味着成功了。但关机后，PSP仍会恢复到原来的版本。PSP-3000被完全破解的消息立刻反映到国内市场上，各地的PSP-3000价格都有小幅上涨。不知道各位以低价购入PSP-3000的玩家是否要偷笑了呢。



自制软件

Audio Mechanica kay新版发布

PSP上的录音软件Audio Mechanica kay于5月31日发布V0.2版。通过Audio Mechanica kay，我们可以在PSP上录制声音。不过，PSP-1000和PSP-2000必须得装配有麦克风的摄像头才可以正常使用。PSP-3000就不同了，本身就内置了麦克风，可以使用Audio Mechanica kay进行录音。恰逢PSP-3000被破解，如此适合的软件，玩家们可不能错过了哦。

Dayviewer新版放出

平心而论，PSP在细节功能上做得并不好，单拿日期功能来说，只能显示年月日，别说万年历了，连个星期都不显示。不过不用急，凭借PSP的强大性能，没啥事干不成的。Dayviewer是一款可以让PSP显示星期的插件，它能够随着系统固件自动运行，并在右上角的日期后显示当前星期。Dayviewer于5月27日发布beta 2版，支持了所有的日期格式，支持了12小时制，提升了稳定性，能够通过更改文本文件来更改日期和时间格式。使用时，我们需要将dayviewer.prx 、dayviewer.txt 都拷贝到记忆棒seplugins目录内，然后在恢复模式中启用即可。注意，插件只能在5.00 M33或5.02 GEN固件上运行哦。



Xtream portail新版发布

PSP上的多功能软件Xtream portail于6月2日发布V2.0版。虽然依托于网页，但Xtream portail的功能十分强大，除了内置有众多的网站链接外，更有不少实用功能。Xtream portail中每个图标代表一个功能模块。APP模块中，我们可以找到记事本、万年历、绘图板、计算器等程序。在JEUX模块中，则可以发现《迷你高尔夫》、《数独》等游戏。另外，Xtream portail中还有附带了多幅壁纸以及数个Flash视频，通过在线MSN软件更能与好友聊天。

PSPAndroid发布

Google开发的Android系统在智能手机业掀起一股新浪潮。如今，随着PSPAndroid的发布，PSP玩家也能在PSP上体验Android的乐趣了。PSPAndroid于6月3日发布了V1.0版，提供了时钟、万年历、计算器等功能。程序在界面上与Android很相似，不过当然不可能用它来打电话啦。

同人游戏

《PSPRPG》新版公开

同人制作PSP RPG游戏《PSPRPG》于6月2日发布第二个演示版。新版作者改变了程序框架，可以比较容易地支持众多角色，包括魔法师、同盟者、敌人。演示版为战斗场景，敌我双方分列左右，比较像FC上的《最终幻想》。按○键攻击，按△键发动魔法，有两种魔法可选。

《Shoot Lapin》新版公开

疯兔已取代雷曼成为育碧公司的新招牌人物，《Shoot Lapin》则是PSP上一款以疯兔为主角的同人游戏。游戏于5月27日发布V3.7版，操作很简单，屏幕上会出现很多疯兔，玩家用PSP的滑杆移动光标，按R键发射马桶吸，按START键暂停。疯兔被马桶吸击中后会消失，不过越来越多的疯兔会接踵而至。



《D.S.P》新版公开

PSP上的塔防游戏《D.S.P》（Defense Station Portable）于6月1日发布V2版。新版共有4张地图可用，3个难度可选。玩家要建筑设施将前来进攻的敌人消灭掉。游戏有初始金钱，利用这部分钱，我们可以修筑基础设施。攻击敌人后金钱会增加，我们可以对设施进行升级。游戏开始，按方向键的上、下来选择地图，按方向键的左、右调节难度，按START键开始游戏。游戏中，按SELECT键调出菜单选择需要修建的设施，按×键确定，按L键加快运行速度，按START键暂停。



文 寰仔
编 米格

全面解禁！——PSP-3000破解指南

2009年5月7日，一款名为ChickHEN Revision 2的5.03自制固件引导程序诞生了，神电都无法破解TA-088v3主板PSP-2000和PSP-3000，而它却利用固件软件系统本身存在的TIFF图片漏洞，成功开启了自制程序的大门，为PSP的全面破解埋下伏笔。在5.03 HEN R2诞生后不久，黑客放出的CFWEnabler 1.0让TA-088v3主板PSP-2000首先尝到运行ISO、PS模拟游戏的甜头，6月6日PSP-3000终于也迎来全面破解，法国网站公布的5.03 GEN-A让PSP-3000也能享受到如同M33自制固件般的功能。下面我们就来以PSP-3000为例，看看如何在这些神电无效的机器上运行游戏ISO吧。

使用软件：5.03 HEN R2，5.03 GEN-A，CFWEnabler 3.10，Popsloader for 5.00 M33插件整合包
适用硬件：系统固件版本低于5.03的TA-088v3主板的PSP-2000以及PSP-3000主机
下载地址：
http://bbs.levelup.cn/showtopic-815347.aspx
http://bbs.levelup.cn/showtopic-816383.aspx
http://bbs.levelup.cn/showtopic-800948.aspx

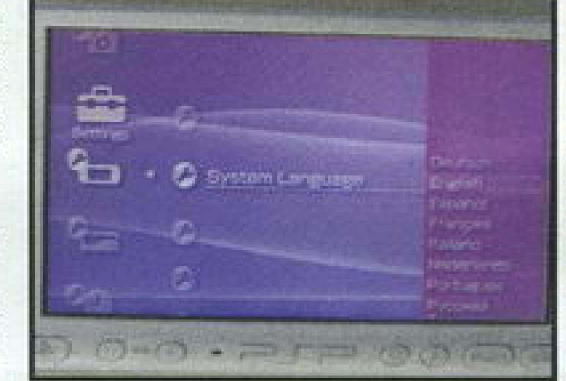
操作步骤

1 想要在PSP-3000上运行ISO，需要先通过两个步骤。第一步是成功启动ChickHEN Revision 2（下文简称HEN R2）自制软件引导程序，之后就是运行CFWEnabler或5.03 GEN-A虚拟自制固件程序，从而支持游戏ISO运行。而因为HEN R2是针对5.03官方固件TIFF漏洞编写的，因此启动它之前，需要先升级PSP固件版本到官方5.03版。下载官方升级包后直接将其解压，将获得的EBOOT.PBP文件复制到记忆棒PSP\GAME\UPDATE目录下即可。打开PSP，在“游戏”→“Memory Stick”中找到升级固件的图标，启动根据提示升级。一定不要使用PSP网络升级功能，它会将你的PSP升级到更高版本官方固件，高于5.03版本的固件已经修复了这一漏洞，也就导致HEN R2无法启动，跟ISO自然就无缘了。

2 升级完系统后，上网下载HEN R2针对PSP-2000、PSP-3000的Slim版，解压后会获得一组图片，将其存放在记忆棒PSP\PHOTO目录下，其中ChickHENa、b、c、d的GIF文件是用来占用内存的，而slim.tiff文件才是TIFF漏洞激活文件。为了保证图片激活有效，我们最好将PSP\PHOTO以及记忆棒根目录Picture子目录下的所有图片文件先移动到电脑上，防止它们对TIFF漏洞激活造成影响。另外还有一个h.bin文件，复制到记忆棒根目录下即可，它才是漏洞激活后真正执行的程序代码。



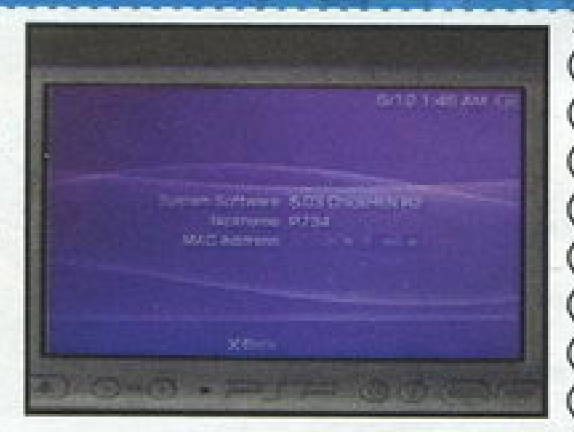
3 HEN R2安装完成后，为了成功启动它，我们还需要做一系列的准备工作。由于HEN R2不是很稳定，经常会导致死机的问题发生，启动率最高也不过90%左右，因此做好准备工作、寻找和总结符合自己PSP的启动方法，才是让它能获得更高启动率的最佳保。首先最好修改系统语言为“English”，接下来是设置文字代码，在主机设定中找到“Character Set”，进入后选择“Multilingual Latin 1（085） Latin 1 （1252）”，最后将主题设置为Classic（设置方法为“Settings”→“Theme Settings”→“Theme”，第二项才是Classic，而不是第一项Original）。



4 完成这些工作后，进入“Photo”→“Memory Stick”，PSP首先预览到的是前面的ChickHENa那些GIF格式文件，图片预览出一幅，就按下方向键慢慢将光标向下移动一幅。当移动到第四幅，也就是最后一幅GIF图像文件时，请将光标停留于此，稍等片刻，就会发现PSP出现一个花屏画面后，又闪过一个绿色屏幕画面，说明HEN R2启动成功。如果这里没有进入这个画面，而是PSP记忆棒读取灯闪红死机，则说明启动失败，开机后重复第3步即可，如果还是不行，请再检查一下1～3步操作、设定是否都正确。



5 闪过绿色画面之后，PSP会自动重新启动，重启后再查看系统版本，显示5.03 ChickHEN R2。



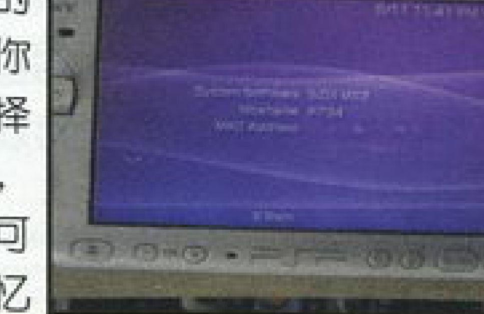
6 接下来你将会有两种选择，一种是通过5.03 GEN-A进入虚拟M33自制固件，一种是通过CFWEnabler。相比之下CFWEnabler界面更美观，功能更全面，而且自动识别PSP-2000和PSP-3000，使用起来更加方便，我们这里也推荐大家使用后者，下文也以CFWEnabler为例进行介绍。下载CFWEnabler最新3.10版，解压后将里面的CFWEnabler目录解压到记忆棒PSP\GAME目录中。另外别忘记将游戏ISO复制到记忆棒根目录下的ISO文件夹下。CFWEnabler支持ISO、CSO格式游戏镜像文件，但文件名一定要是英文和数字构成才行。

7 完成拷贝后，在“Game”→“Memory Stick”下运行CFWLoader 3.10，进入后会出现红黑主题色的程序主界面。



首次运行需要向固件中刷写文件才能启动虚拟系统，程序会自动识别PSP的型号，以便针对该版本PSP刷写固件文件。选择第一项“Flash And Start”并确定，就会出现安装自制固件的文字提示，选择“Yes”继续安装过程。稍等片刻后刷写完成，会继续提示是否启动自制固件，选择“Yes”PSP就会重新启动并进入虚拟自制固件了。以后彻底关机后重新启动HEN R2并运行CFWLoader 3.10就无需刷写过程，之前“Flash And Start”一项也会变成“Start”，直接选择并按下确定键即可成功启动。

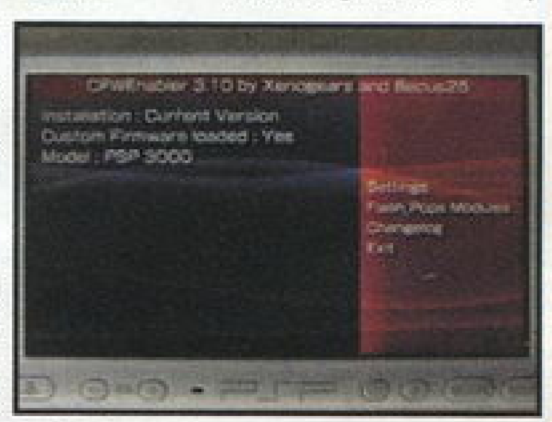
8 启动后，再次查看机器版本信息，发现已经是“5.03 M33”的字样了。如果你的PSP总是在选择“Start”后死机，无法顺利启动，可以尝试格式化记忆棒并重新拷贝安装程序试试。如果还是不行，建议大家重新下载别的版本的HEN R2试试，HEN R2有不少修改版本，部分版本虽然可以成功启动HEN R2并运行其他自制软件，但确实会在运行CFWEnabler和5.03 GEN-A时死机。



9 成功启动后在XMB界面按下SELECT键就会出现M33自制固件特有的VSH Menu了，在这里将第四项“UMD ISO MODE”设置为“M33 driver”就可以玩ISO了。另外，依次进入“Game”→“Memory Stick”，在CFWEnabler成功启动后，你会发现之前复制到ISO目录下的游戏现在都已经显现出来了，设置好ISO引导模式就可以按下确定键，速速体验一番ISO游戏的乐趣啦。



10 由于CFWEnabler只是通过内存漏洞启动的虚拟自制固件，关机后就会丢失，自然也就无法像M33自制固件那样通过开机按R键进入修复菜单了，但是这并不代表CFWEnabler就无法使用M33自制固件所能使用的插件等功能。在CFWEnabler成功激活后，再次在“Game”→“Memory Stick”下运行CFWLoader 3.10，你会发现第一项变成了Settings的字样，进入后就会出现与修复菜单内容相同的设置项目了，不过界面可要比M33修复菜单漂亮不少。



11 CFWEnabler使用插件的方法与M33自制固件相同，在记忆棒根目录下建立Seplugins目录，将插件放入后，编写game.txt、pops.txt、vsh.txt三个文本挂载插件，并在每行挂载语句后加上空格“1”或“0”，表示是否直接激活插件，而在CFWEnabler设定菜单的“Plugins”一项中我们同样可以管理是否激活插件。值得一提的是，想要通过CFWEnabler玩PS模拟游戏，最简单的方法就是使用针对5.00 M33的Popsloader插件，这样运行PS模拟游戏时按下R键，选择除Original from Flash一项以外的版本号就能顺利玩PS模拟游戏了。另外，经测试FreeCheat等插件也都能在CFWEnabler下顺利使用。



由于文章篇幅原因，5.03 GEN-A安装、使用方法这里就不多说了，不过相比CFWEnabler，5.03 GEN-A界面简陋、修复菜单存在错位错误，而功能上又与CFWEnabler差异不大，因此相比之下我们推荐大家使用CFWEnabler，也希望5.03 GEN-A能在下一个版本中更加完善。



NDS软件学院

进入6月份，气温稍有升高，早就做好了迎接酷暑的准备，把全部的行头都换了，凉鞋外加短袖和短裤，本来还想理个板寸头的。但没想到接着连续下了3天的小雨，彻底把气温给降了下来。老人言，春捂秋冻，不是没道理啊。下面看看近期NDS软件业有什么新东东出炉。

软件新闻

MoonShell改版推出

MoonShell于5月29日、6月1日发布V2.01、V2.1 plus 1两个版本。新版修正了DPG视频回放时的磁盘格式错误；加入了对阿拉伯语的支持；更新了韩语使用说明；新增了StpEvery.txt和 DisScCap.txt两个文件；加入了对Exif2.1/DCF的支持；改进了语言选择功能；解决了按键映射方面的问题；修正了不能在簇为2KB的FAT16格式的磁盘上运行的错误；修复了START、SELECT的按键问题。



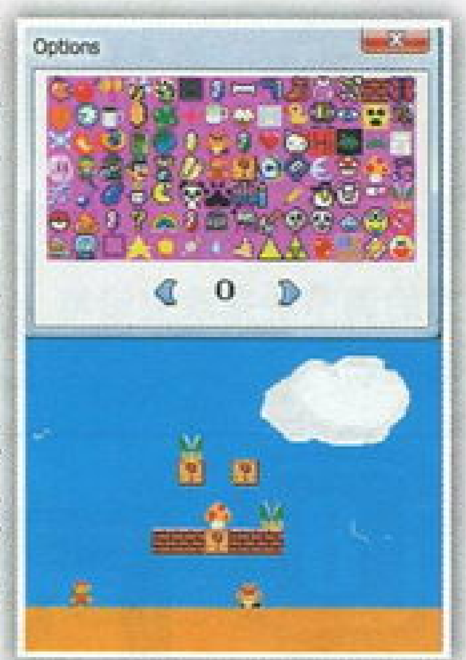
Lameboy DS新版发布

Lameboy DS于6月2日发布V0.12版。新版加入了全屏缩放模式；菜单界面背光灯可以关闭；解决了SGB颜色显示问题，《口袋妖怪 红/绿/蓝》战斗中颜色显示不会重叠了；修复了时间中断错误，《超级马里奥世界2》关底BOSS能正常显示了。Lameboy DS可以运行GB格式和GBC格式的ROM，对于黑白GB游戏还能显示彩色。游戏时，NDS按键与GB主机按键一一对应，按X、Y键进入系统设置，按L键加快游戏速度，按R键调出菜单。



UAPaint公开

NDS上的绘图软件UAPaint 于5月26日发布V1.20版。新版添加了矩形工具，可以绘制出内部没有填充颜色的矩形；加入了对MP3文件的支持，能播放MP3音乐，并去掉了信息状态栏，代之以音乐播放控制栏；更新了读取调色板菜单代码；解决了无法将图像保存为各种尺寸的问题；修复了使用粘贴、复制按钮时工具切换的错误。UAPaint新版变化不小，不过工具还是太少，希望作者多加几个才好。



DS Pack新版公开

NDS上的街机模拟器DS Pack于5月24日发布V1.6版。新版修复了精灵定位的问题并加入了对部分新游戏的支持。DS Pack原本只能运行《吃豆人》游戏，但作者陆续又加入了对更多街机游戏的支持，像是《顽皮鬼》（Crush Roller）、《梦幻购物者》（Dream Shopper）、《小精灵》（Hangly-Man）、《冲冲车》（Van-Van Car）都已经能够运行。当然，这些游戏都比较古老，画面也比较简单，但趣味性很强。DS Pack所需的游戏ROM与电脑端的多街机模拟器Mame兼容。使用时，我们需要将ROM文件拷贝到烧录卡内存MAMERoms文件夹内。游戏时，按START、SELECT键分别为1P、2P投币，按R键进入下一个关卡，同时按L、R键返回游戏列表。

DS-MAP推出

出门在外，最怕的就是迷路。迷路的时候，你肯定心想如果身边有个地图就好了。那下次出门的时候，不要忘记把NDS带上哦，因为有了DS-MAP，NDS就摇身变为地图查询专用机了。DS-MAP是由95BT开发的NDS专用地图软件。因为数据量的原因，DS-MAP采用了多版本的发布方式。每个城市作为一个版本并且ROM是独立的。目前已经有北京、上海、广州、深圳四个城市的版本推出。DS-MAP仿照大名鼎鼎的Google Map开发，使用方法与其类似，用户能轻易上手。DS-MAP内含的地图数据非常详细，还有丰富的本地信息。出于对版权的考虑，在NDS上第一次运行软件时会提示输入注册码。在电脑上运行注册机获得注册码后输入即可正常运行。

随手涂鸦 PAint DS使用教程

软件名称：PAint DS
最新版本：Demo2

触控屏的加入，让NDS特别适合涂鸦。任天堂从一开始就注意到这点，为NDS加入了PictoChat。但遗憾的是，PictoChat只能绘制黑白图形，画板的尺寸也受到限制。NDS上也曾推出过一些绘图软件，但大多个性极强。像Colors适合绘制水粉画，还有前面提到的UAPaint也是不错的选择。而下面要介绍的PAint DS，则是最近新推出的一款绘图软件，PAint DS操作简单，最新版是6月2日发布的Demo2版，新版修复了放大以及画圆方面的错误。虽然还是属于演示版的范畴，但已经具备了绘图、更改色彩等基本功能。下面就让我们尝尝鲜，一起看看PAint DS的具体使用方法吧。

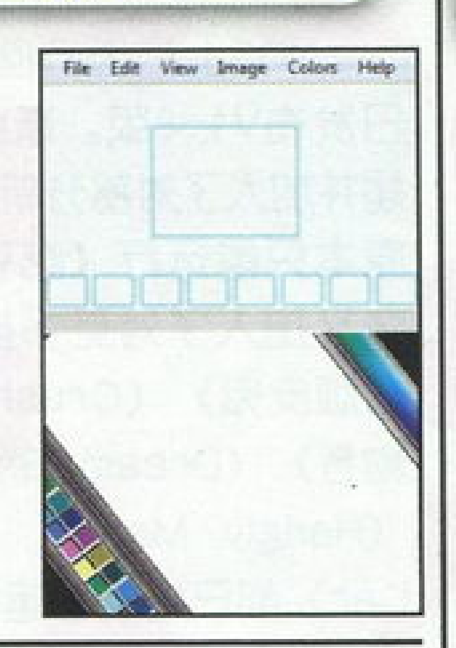
安装指南

1 将本辑《口袋光环》DVD放入电脑光驱中，在光盘内“实用软件/NDS53”目录下找到PAint DS文件夹，并将里面名为Paint.nds的主程序文件拷贝到烧录卡内存或存储卡的根目录中。

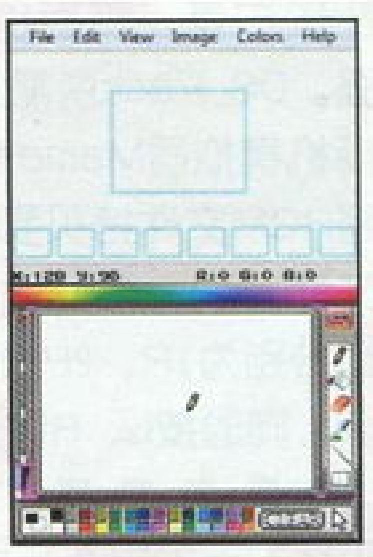




快速上手教程



1 打开NDS，找到PAint DS程序并运行。



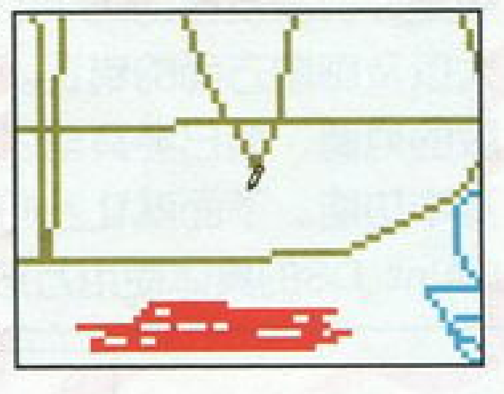
2 首先进入PAint DS的主界面，PAint DS利用了NDS的双屏，下屏显示画板，上屏则显示坐标等信息。



3 我们可以用触控笔直接在下屏的空白画板上绘制图形。



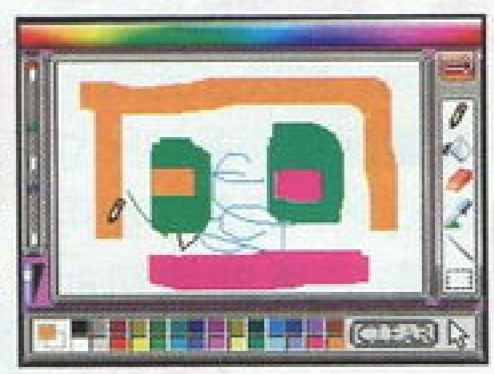
4 PAint DS提供了多种色彩选择方法，下屏的上方为色带，可以选择的色彩种类很多；下方还有常用色带，提供常用色彩的选择；左方则有RGB调节块，按A键可以调节RGB三原色的数值，再选定颜色。



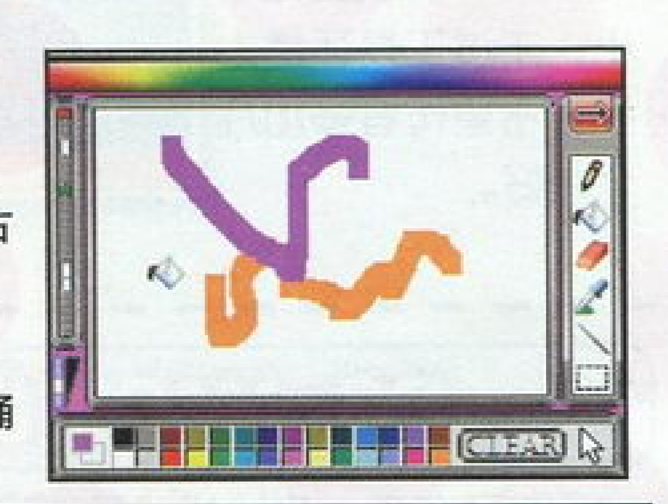
5 PAint DS提供了图像放大功能，按十字键的上可以将图像放大，也可以直接在放大后的画板上绘图。



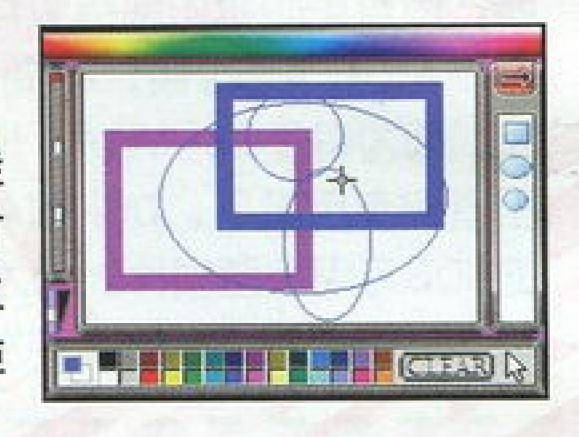
6 PAint DS还提供了程序框架移动功能，按L、R、Y、X键，框架可以分别向四个方向移动，但画布本身不动。



7 PAint DS默认选用铅笔工具绘图，我们可以通过左下方的调节块来改变铅笔的粗细。

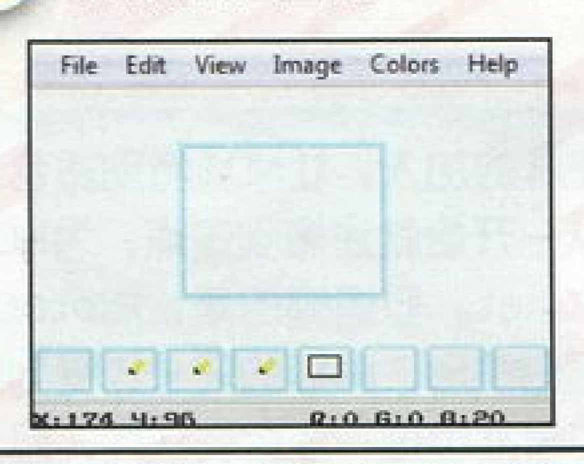


8 画板的右侧是工具栏，提供了橡皮、吸管、填充桶等常用工具。



9 点击工具栏上方向右的按钮可以调出图像绘制工具栏，可以绘制矩形、圆形的图形。

10 上屏会显示当前坐标X、Y值，还会显示选择颜色的RGB数值以及曾经使用的绘图工具。



PAint DS的功能稍显简单，但毕竟开发不长时间，相信假以时日，PAint DS功能会更加强大。

周围人流行K歌，但歌厅的价格实在太高，突发奇想，在家里搞套卡拉OK设备。家庭K歌有很多设备可选，一是歌王DVD，不过大部分都是MIDI配歌词，没有原唱。二是专业的设备，说白了是台小电脑，里面有硬盘，装有K歌软件，和歌厅几乎一样，但价格高了点。正犹豫不决的时候，同事插了一句："小心周围邻居投诉"，遂打消了此念头。

文 翔Starry 编 雷伊 美编 紫枫

专题企划 FEATURES

法庭上的战斗

——回望《逆转裁判》·前篇



如果两年前有人问你最受欢迎的文字AVG是什么？相信不少人都会异口同声地答道：《逆转裁判》！不过，由于近两年成同学和王同学的修生养息，日本文字AVG的金字塔塔尖位置被一位 “雷顿炼”教授和他的少年弟子占据。该团伙趁着脑锻炼的东风，两年内推出了三款作品，一下子把《逆转裁判》打下的文字AVG江山吞噬殆尽。此乃危急存亡之春也，于是乎，御剑同学不得不代替回老家结婚还没回来的小成和小王，拿起自己的羽毛笔，写写自己几年前所经历的那些事儿……

OK，以上说的不过是个玩笑，不过以御剑怜侍为主角、以《逆转裁判3》事件前后作为时代背景设定的“《逆转裁判》系列”最新作《逆转检察官》却是真真正正地在5月28日正式发售了。在它到来之时，笔者趁着这个机会，带领大家去重温一下那充满激情与热血、充满逗趣与紧张、充满辨论与是非、充满正义与邪恶的法庭战斗！咳咳——，你做好发声练习了吗？一，二，三，让我们一起来——

“异议あり！”（有异议！）

逆转·点滴

第1话 逆转的成功

从一款默默无闻的小游戏，到如今系列全球销量超过320万，“《逆转裁判》系列”（下文简称“《逆转》系列”）以“法庭战斗”为特色，凭借着精妙的故事、耐玩的系统、个性的人设、美妙的音乐，征服了越来越多的玩家。它在玩家中所积蓄的长期人气，终于在系列正统第四部作品中爆发——《逆转裁判4》（下文简称《逆转4》，同理《逆转2》、《逆转3》）在日本两周即达到50万的咋舌出货量在文字AVG类型历史上绝对能够书写一笔，而它在日本媒体中的高分评价也说明其素质的无比优秀。甚至在超热门动画《凉宫春日的忧郁》中，动画制作者还对《逆转裁判》的主角恶搞了一把。销量好、口碑佳、人气高的“《逆转》系列”，几乎在文字AVG市场达到了一个难以企及的高度，喜欢文字AVG和推理探案的朋友，你有什么理由拒绝这样一款游戏呢？


▲凉宫春日在动画中小小地恶搞了《逆转》一把。

当然，“《逆转》系列”的成功并非毫无理据：首先要得益于剧本的优秀。作为文字AVG游戏中最为核心的的部分——剧本，“《逆转》系列”可谓演绎得惊险曲折、峰回路转、精彩激烈、荡气回肠。游戏过程中既有眉头紧锁深思熟虑之时，也有开怀大笑乐在其中之时；既有满腹牢骚咬牙切齿之时，也有步步为营酣畅淋漓之时。在优秀故事的背后，也随之塑造了一批个性鲜明的人气角色：无敌吐槽王成步堂，强气的狩魔女王，试图掩饰一切的戈多，拥有动感激光枪和快嘴机关枪的大婶儿，粗心而又正直的丝锯警官，在交友上屡战屡败屡败屡战的矢张……游戏中让人印象深刻的人物角色实在是太多了。


▲游戏中让人印象深刻的角色很多，比如这个武装起来的大婶儿。

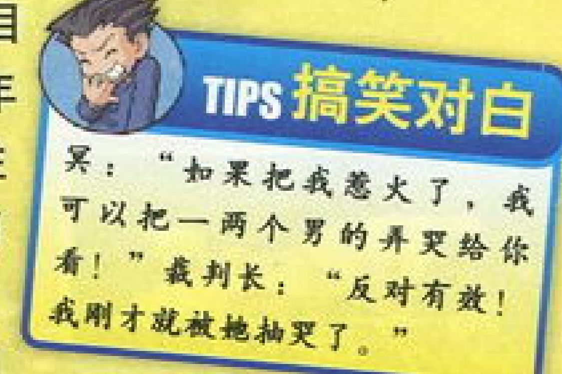
TIPS 搞笑对白

丝锯（指证大场香）：“我还以为是外星人的说。”成步堂：“是啊，还带了个头盔。”丝锯：“拿掉头盔我还是以为是外星人。”成步堂：“……这你还是不要说出口比较好。”（小翔乱入：成步堂的吐槽实在是太强了。）



其次，“《逆转》系列”的成功在于独特的故事构成：在每一作《逆转裁判》中都会有4～5个案件，大多数案件都由“侦探部分”和“法庭部分”共同构成。“侦探部分”，就是在案发地点找寻线索，《名侦探柯南》在日本那高出一般动画好几倍的收视率就说明了逻辑推理说法断案是8～80岁广大人民群众都喜闻乐见的题材。由于推理侦破题材的受众面广、受欢迎程度大，象“《逆转》系列”这样的游戏很容易被大众所接受和喜爱。而在“法庭部分”中，你要成为辩护律师，通过从“侦探部分”所获得的证言、证物和相关资料，在法庭上与检察官努力辩论积极对抗来让你的当事人获得无罪判决。能够化身为律师享受法庭上唇枪舌战般的激烈辩论，这对一般民众来说，是不容易接触到的。而游戏中的法庭除去那些插科打诨的搞笑桥段外，在案件的论证上确实在尽力模拟真实：在法庭上，一切讲的就是理据！你可能在侦破题材的影视ACG作品中对证据的理解还不够深入，毕竟侦破题材的作品其侧重点在于发现真凶还原案件的真相。但在法庭上你光知道真凶真相没用，面对百般抵赖厚颜无耻的真凶和死不要脸见缝就钻的检察官，你必须用各种证据来一一证明真相！

第三，它的成功还要得益于Capcom的广泛推广和宣传。近几年Capcom一直在不遗余力地进行着“《逆转》系列”的推广和宣传，其最大的目标就是推广各年龄群和吸引女性玩家，让喜欢侦探推理故事却又不怎么玩游戏的人也知道有这样一款侦破法辩的游戏，这种非玩家的游戏人群拓展方向显然与任天堂已经通过NDS和Wii的异质操作取得成功的扩大游戏群体理念不谋而合。以此为目标，Capcom进行了各种各样的推广宣传：在手机平台上移植了不少“《逆转》系列”的案件吸引手机用户，其中还厚道地加入了震动功能；在文字AVG的主战场PC平台上推出了画质不变音质提高的PC版；在《逆转4》的宣传上还邀请了日本民众极具影响力的明星律师丸山和也作代言。不仅如此，Capcom还推出了官方漫画和大量“《逆转》系列”的周边产品。Capcom的目标毫无疑问得到了成功，举个例子：《逆转2》的NDS廉价版在日本卖过了20万套，而该作GBA上的廉价版销量大约为17万套。NDS平台上的那款可以说是无任何新增要素、没有明显画质提升的冷饭，但销量竟然还能不减反增，这显然是游戏人群扩大的结果。《逆转4》能够取得如此优异的成绩和超高的人气，理所当然。《逆转检察官》的发售，相信将会借助Capcom在非传统玩家人群中的推广和宣传，而获得一个优异的成绩！




▲欧美玩家对Cosplay的爱不是一般的大，这不，这两人对上了。


▲《逆转检察官》在宣传上启用了人气偶像松田翔太做形象代言，他在春季日剧《名侦探的守则》中主演名侦探。该剧的原作是著名推理小说家东野圭吾，故事充满了对传统推理侦破小说的颠覆和恶搞，推荐一看。

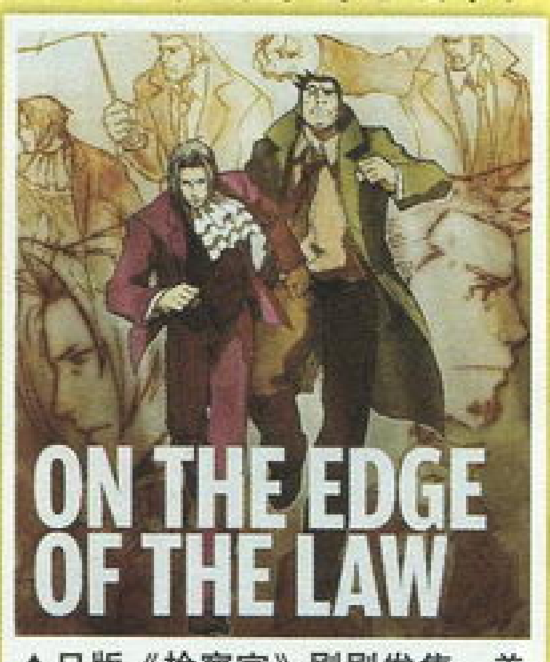
“《逆转》系列”成功的地方不仅于此，它还颠覆了Capcom在人们心中的传统形象。



▲Capcom所推出的《逆转裁判》手机版。

一提到Capcom，大家马上便想到它的ACT、FTG，它的《洛克人》、《街霸》、《生化危机》、《鬼泣》……一个擅长ACT、FTG的硬派动作天尊竟然制作出了如此深受好评的文字AVG，就仿佛一个天天练空手道的冠军运动员突然转行去绣花还获奖一样不可思议。毫无疑问，这种多元化发展的成功对一个游戏公司品牌的吸引力和知名度，都会是百利而无一害。另外，最近两年NDS平台和PSP平台推理侦破类AVG游戏的盛行，也和“《逆转》系列”的大卖不无关系，即使说它激活了掌机平台文字AVG市场也绝不夸张。

是金子总会发光，真正好的东西总是不会受到语言和地域的隔阂，即使是这样一款对语言要求很高的文字AVG，依然不能掩盖它飞向世界的羽翼光芒。“《逆转》系列”的优异素质被各国精通日文的玩家所知晓之后，正如那“忽如一夜春风来，千树万树梨花开”，中文版、韩文版、英文版等各种民间翻译版本纷纷“揭竿而起”，各种各样的同人《逆转》游戏也是层出不穷。Capcom当然不会放过推广《逆转裁判》品牌的机会，借着NDS的发售，“《逆转裁判》系列”从2005年开始对GBA版的三款作品进行复刻，并面向世界范围内全面推广。在笔者访问的一些欧美游戏论坛中，常常看到不少外国玩家用“《逆转》系列”中的人物做论坛头像，欧美玩家对该系列的热情可见一斑。Capcom似乎也看到了这种热情，此次《逆转检察官》的美版《Miles Edgeworth: Ace Attorney Investigations》已经开始了宣传工作，其发售日期暂定于明年1月，只比日版晚上半年（《逆转4》的美版比日版晚了接近一年）。相信随着《逆转检察官》美版的发售，突破了语言障碍的“《逆转》系列”将再次掀起世界性的“逆转”热潮！



▲日版《检察官》刚刚发售，美版已经开始了它的宣传工作。

第2话 逆转的制作者

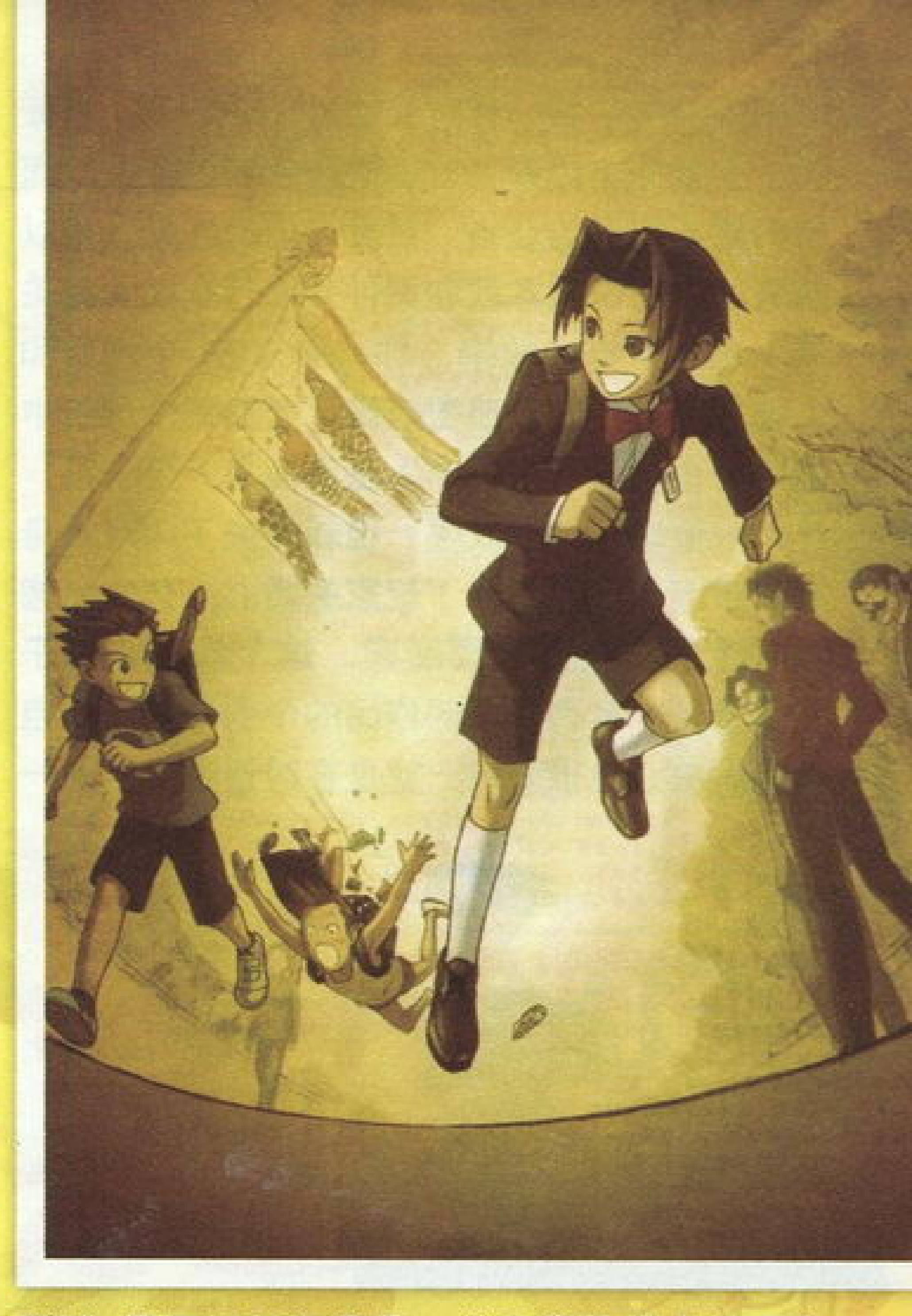
要承认，在“《逆转》系列”的背后，确实有三上真司（《生化危机》），稻船敬二（《鬼武者》、《失落的星球》）这些大牌制作人参与制作，不过三上真司和稻船敬二担任的是有些挂名味道的制作总指挥一职。在游戏制作中真正的核心人物是巧舟，稻叶敦志，松川美苗。这其中，稻叶敦志是“《逆转》系列”前三作的制作人，松川美苗是《新生的逆转》和《逆转4》的制作人。而巧舟，则是创造《逆转裁判》的人，被称为“逆转之父”。《逆转裁判》的诞生，来自于巧舟进入Capcom后一直希望做一款推理解谜游戏的想法，当时他隶属Capcom的第四开发部，负责的《恐龙危机2》刚好制作完毕，他的上司三上真司对他说：“我给你一年时间去做一款你喜欢的作品吧”，于是才有了我们现在看到的“《逆转》

TIPS 搞笑对白

丝锯：“他能看出所有案件的真相，真是太奇怪了的说，有时我也会有一个想法的说……”御剑：“什么？”丝锯：“我的推理就是，那些案子，说不定都是他干的的说！”御剑：“这刑警，到底有没有用脑子啊！”


▲NDS平台《新生的逆转》和《逆转4》的主创人员：（左起）人物设定涂和也，剧本和总监督巧舟，制作人松川美苗。

系列”。在系列作品中，巧舟的任务最为重要，他负责撰写游戏的剧本，以及各个人物的角色设定，并兼任成步堂龙一的声优。他嗜酒如命，甚至曾经把酒灌进饮料瓶子里在公司偷偷喝，不过在“《逆转》系列”前两作取得成功后开始在公司明目张胆地喝，并声称自己喝了一杯之后才会有创作的灵感（笑）。在剧本的创作期间，他坦言创作非常艰难，压力非常大，因为要写出一个好剧本需要长时间的琢磨和修改，这或许能解释《逆转裁判5》至今仍未面世的原因。从《逆转》到《逆转4》，“《逆转》系列”的制作团队几经动荡，制作人、人物设计、音乐都分别历经好几人之手，唯独负责剧本的核心人物巧舟未曾有过变化，这也使得“《逆转》系列”的剧情一直以来保持着极高的素质和连贯性。



在《逆转裁判4》发售后不久，Capcom原社长辻本宪三曾经信誓旦旦地说，《逆转裁判5》将于2008年发售。从开发的技术层面上讲，这款游戏不会有任何开发难度，惟一使得它无法在2008年发售的原因只可能来自于巧舟的剧本创作上。而《逆转》的新作玩家能够等，Capcom不能等，面对着《逆转5》的难产，Capcom马上召集了一批全新人马开发《逆转检察官》，原小组仍然进行《逆转5》的开发。可以说，《逆转检察官》是Capcom的一次试水，缺少了巧舟剧本的《逆转》作品，能够达到什么样的成绩呢？相信不少玩家现在已经找到了答案。



▲《逆转检察官》的主创人员：（左起）制作人江城元秀，监督山崎刚，人物设定岩元辰郎（曾担任《逆转2》和《逆转3》的人设）。

第3话 逆转，并非完美

“《逆转》系列”之所以能在众多文字AVG中脱颖而出，其最为关键的两点便在于故事的精妙和个性极其鲜明的人物角色。然而，在这些优势的背后，也同时存在着一些不足。

故事方面来看，“《逆转》系列”的个别案件在逻辑角度上存在着不小的漏洞，片面上来思考，这也是为了保证故事精彩而不得不作出的严谨性牺牲。像《逆转3》的最终话，故事的构思好得没话说，但同时在案件的手法上，却残留了几个不符逻辑的地方。

系统方面来看，由于“封闭式游戏”（注：封闭式游戏，即玩家在游戏中介入余地少、系统限制多、只有一种剧情发展可能的游戏，与之相对的是自由度高、分支剧情多而复杂的“开放式游戏”。）的先天缺陷，系统上或多或少存在着不足。在

TIPS 搞笑对白

真宵：“丝锯警官工作很努力呀。”丝锯：“其实也不想这么拼命的说，来到马戏团也想看看马戏的说，但是无论走到哪里菜单栏里都只有‘尸体’一个选项的说。”

“侦探部分”中，有时候你不小心遗漏一个证物，少找一个线索，故事进程就难以推进，而有时需要得到的证物，需要询问的线索是难以想象的，仿佛根本就和案件并无什么太大的关系。但为了推动故事，你就必须在N个场所和人物之间来来回回浪费时间，搜遍每个场所中的每一个角落，向每个人物询问每一个物品，这样貌似增强了游戏性，但却损失了游戏本身的故事流畅性，消耗了玩家的耐心，久之会增加玩家的厌倦感和烦躁感。这个问题存在于“《逆转》系列”每部作品的个别案件中，但其实解决它也很简单，就是在对话中多引入一些流程提示，为下一步该做什么指明一个大致的方向；而在“法庭部分”，指证方面还做得不够：有时候是明白了案件的前因后果来龙去脉，该指证物品时几个物品都有关联、都有道理、但都不是决定性的证物，但系统只判定一个证物正确，自己的思路明明正确却因系统的严苛而白白被扣信任槽，挺郁闷的。

TIPS 搞笑对白

成步堂：“为什么你当时要把尸体藏到保险柜里面呢？”天杉优作（《逆转3》第2话被告）：“因为抽屉太小了，藏不进去嘛。”

逆转的巡礼

注1：以下内容严重剧透，还没玩过“《逆转》系列”或正在玩“《逆转》系列”的读者最好通关之后再来阅读下文。

注2：发售日期均为日版发售日期。

注3：销量包含日版廉价版销量。

注4：“逆转”的前三作GBA版只在日本发行，故GBA版只计算日版的销量。



逆转裁判 一个系列的诞生

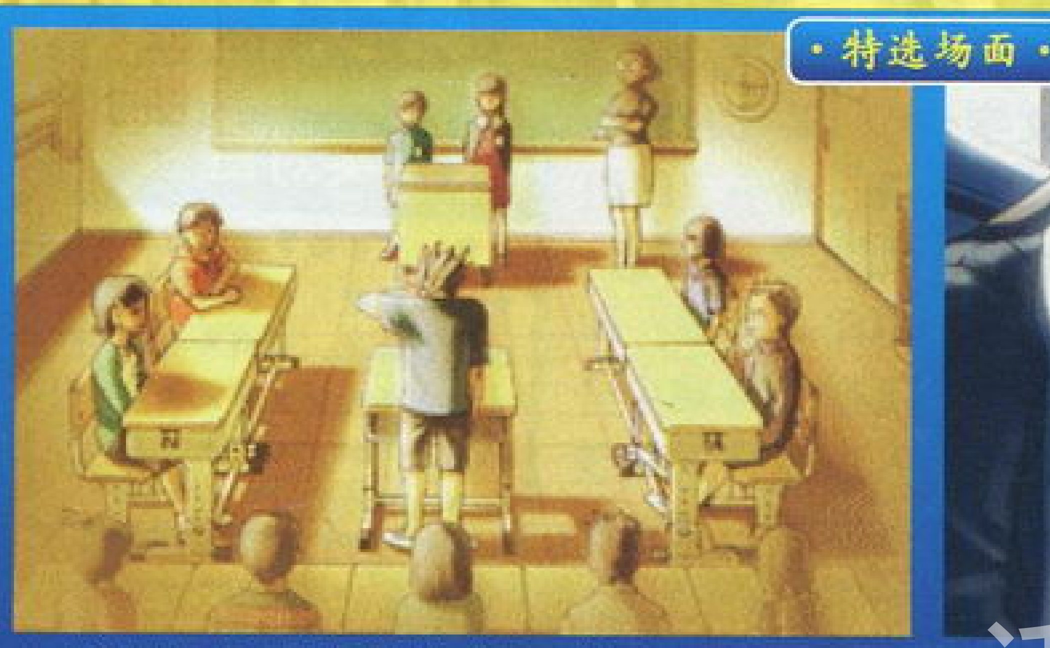
逆転裁判

发售日期：2001年10月12日(GBA)
销量（日本）：约19万

2001年10月12日，Capcom公司一款不起眼的GBA文字AVG横空出世，标志着Capcom旗下又一个新系列游戏的诞生。

在这款游戏中，玩家需要操作新手律师成步堂龙一，和助手绫里真宵一起，为你的当事人进行法庭辩护，以还他们的清白。为此，

·特选场面·



▲小学时的一场“班级裁判”成就了成步堂、御剑、矢张三人的友情。



▲千寻在第2话就挂掉相信出乎很多人的意料。

你必须在“侦探部分”中到案发现场努力搜寻各种证据，然后在“法庭部分”中拆穿证人或有意或无意的谎言，并与曾经和成步堂是小学同学的检察官御剑怜侍进行激烈的法庭辩论。在本作中，最关键的人物角色是一个只存在于文件中的人物——绫里舞子，她也是“成步堂篇”中最重要的线索人物，贯穿《逆转》到《逆转3》全篇，关于绫里舞子15年前的“DL6号事件”也是本作的核心案件，在第2话“逆转姐妹”以及第4话“逆转，然后再见”中都有所涉及。在本作中，御剑怜侍继承了其师狩魔豪的风格，是个手段十分强硬凶狠的检察官：堵住证人的嘴，刻意隐藏证据，想方设法判被告有罪……可以说，为了取得判决的胜利，他几乎不择手段，不过在成步堂的影响下，御剑才开始渐渐明白以及改变，才开始渐渐思考在法庭上应该追求什么。在案件的最后，“DL6号事件”得以还原真相，御剑怜侍也开始重新寻找自己检察官的人生。

·特选场面·



▲在故事的最后，成步堂战胜了狩魔豪，御剑终于被洗脱嫌疑。


▲真宵向成步堂挥泪告别，但这一回去却惹出不少事端。

逆转的徽章

在游戏中打开证物菜单，放在第一位置的必然是律师徽章。它是日本律师的象征，也是成步堂和王泥喜律师身分的证明。律师徽章由16片向日葵花瓣和中心的天平组成，朝向太阳充满活力绽放的向日葵象征自由与正义，天平则象征着公平与平等。它还有一层含义，因为向日葵向太阳开放，太阳是日本国的象征，所以它也代表着“心向国家”。律师徽章的内侧印有数字，这是日本律师协会授予律师的注册编号。

从《逆转》到《逆转4》，检察官都没佩戴检察官徽章，直到《逆转检察官》中检察官徽章才第一次出现。检察官的徽章由红色的旭日，白色的菊花花瓣以及金色的叶子组成，感觉就像冰霜与日光的组合，符合检察官职务的庄严形象，故又被称为“秋霜烈日徽章”。另外特别值得一提的是这里的检察官徽章实物图片来自于日剧《律政英雄》（HERO），这部讲述一群检察官故事的超超超人气剧集在日本收视率超过40%，改编成电影后成为2007年日本本土票房冠军。



▲游戏中的律师徽章和日本律师徽章实物。



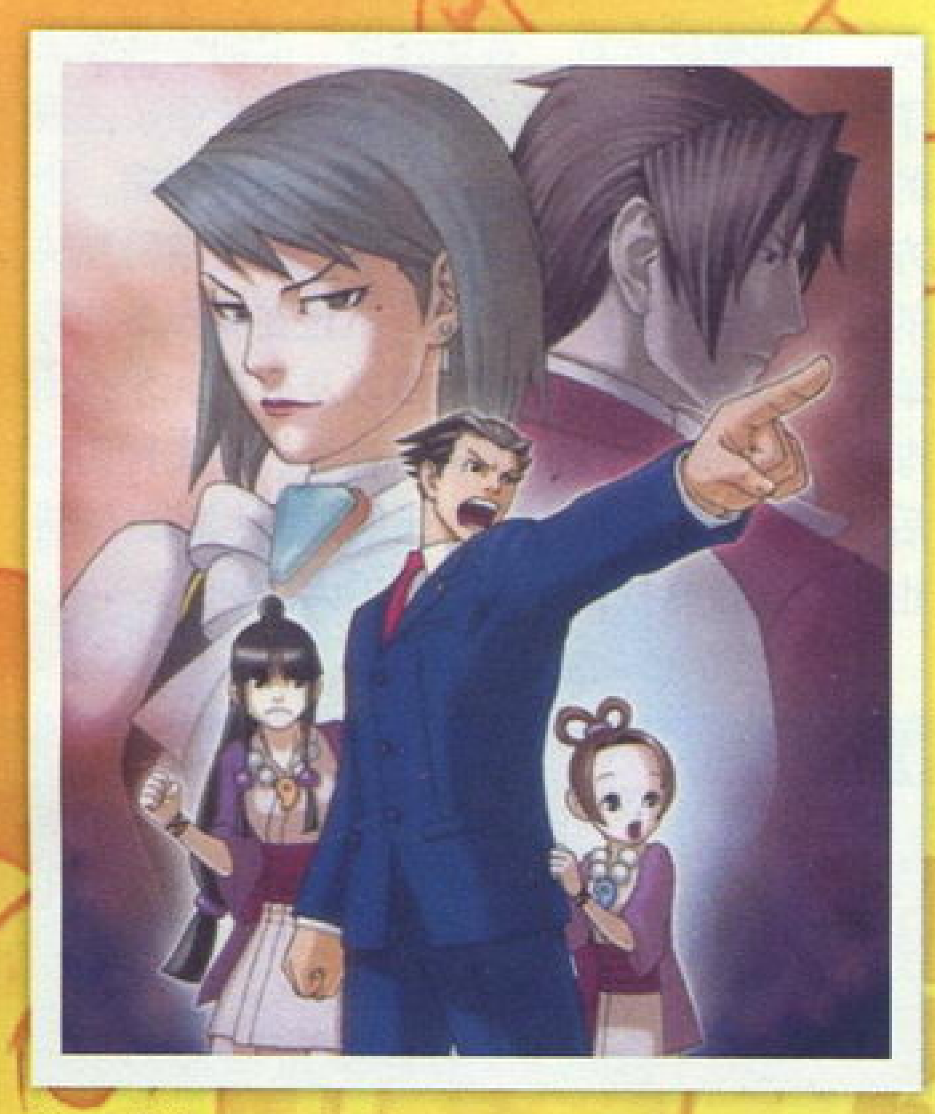
▲游戏中的检察官徽章和日本检察官徽章实物。

逆转裁判2 平淡中的突破

逆転裁判2

发售日期：2002年10月18日（GBA）
2006年10月26日（NDS）
销量 GBA（日本）：约28万
NDS（全球）：约39万

《逆转裁判》在开发小组不到十个人的情况下获得了相对巨大的利润和口碑，因而也顺理成章地有了第二作。制作组充分听取了前作在玩家中的批评和建议，并对其进行了人性化的改良：侦探部分增加了信息跳过功能，能将已阅览信息快速跳过；询问证言时标示了证言的始末；在法庭上用信任槽代替了前作中的点数扣除。不仅如此，《逆转2》还对前作



的系统加入了新的要素：人物指证和心锁系统。人物指证是对指证系统的完善，在初代作品中，只能够用证物对其他人进行指证，在《逆转2》和《逆转3》中还能够使用人物资料进行指证（不过人物指证在《逆转4》中取消了）；每个人心中都有不想说的秘密，这就是心锁，而我们需要用关于这个秘密的关键物品和人物资料作为钥匙，来打开心锁，了解被隐藏的真相。心锁系统增加了游戏性，但也削弱了故事的流畅性，拖慢了故事发展的进程，笔者觉得其形式大于其存在意义。本作的难度在系列作品中算是最高的，主要体现在“侦探部分”流程进行时的提示较少，以及“法庭部分”需要威慑的地方过多，而且还有对威慑供词前后次序的要求，极大地减低了推理的流畅节奏感，十分考验玩家的耐心。

TIPS 搞笑对白

大婶语录1：“难道忘记了应该不会这样以前不是这样的啦大家都把大婶当成女王大人一样爱戴的不听话的男人就用鞋踩踩踩踩的说而且连危险的火也有玩说多亏这样还烧掉了三间大道具的仓库被发现了结果被打打打……”

TIPS 搞笑对白

大婶语录2：“之前也这样啦坏掉的桥旁边写着‘这条桥坏了不能过’可是一个光头的小子却想要过去大婶很亲切的说‘很危险喔’他竟然不听啦还说‘不走旁边走中间就好了’开什么玩笑啊真是的说那什么嚣张的话嘛于是大婶儿就把他给推下去了啦。”

故事方面，本作的核心案件是涉及绫里家族的第2话“再会，然后逆转”，它是连接《逆转》和《逆转3》的纽带，也正式开始揭示仓院流家族内部那不能说的秘密。《逆转2》的4个案子放在系列上来看，相对平淡，本应该高潮的最后一话“再见，逆转”也因为“法庭部分”的极度拖沓而几近毁于一旦：在案件中，之前几乎已经证明被告无罪，之后又为了追求真相救出被绑架的真宵必须想法设法拖住他判他有罪，在最后用一个似乎有点弱智的无聊“逆转”就把凶手Over了。而制作者在这一话又有些一味地追求难度，更加造成了这一话的枯燥乏味。不过在故事的表现形式来看，还是有突破之处：这个案件不再是死的既成事实，由于法庭外真宵被绑架，事件并没有结束，仍然在不停发展当中，最后的结局处于未知状态，并且主角也卷入其中。这种表现的手法就是案件的即时发生性，虽然它在许多侦破剧集中常常出现，但在“《逆转》系列”中还是第一次，所以给人耳目一新之感，并可以看作是为了《逆转3》最终话“华丽大逆转”再次运用时的试金石。

在第4话“再见，逆转”中，巧舟还抛给了大家一个在司法界十分经典而又古老的问题：真相往往可能会和你所代表的一方相冲突，在这样的情况下，作为一个律师（或者检

·特选场面·



▲好不容易与成步堂再次相会，真宵却再次被指控为杀人凶手。

▲第4话“再见，逆转”中的Bad Ending，王都楼真悟被判无罪。

音乐的逆转

之所以把音乐拿出来专门一提，是因为笔者觉得音乐之于游戏实在是太重要了。笔者甚至有“成功游戏必然有出众音乐，否则这款游戏就不算成功”这样的偏执想法（笑）。之所以这样想，是因为游戏的音乐和游戏的画面一样，在游戏中都起着极为关键的作用，它们都最直接最感性地影响着玩家对游戏的第一认知。《超级马里奥兄弟》，《FF》，《MGS》，《黄金太阳》，《雷顿教授》……这些出众的游戏无不具备出色的音乐。“《逆转》系列”当然也不例外，音乐部分相当出彩。尽管《逆转》到《逆转4》的音乐制作几易其主，但风格都一脉相承，相当统一。每作在加入全新音乐的同时又对前作的部分音乐进行了继承和改良，像《逆转4》中的心锁BGM借于NDS音效的提高进行了全新混音，给人耳目一新的感觉。《逆转》的音乐制作人最大限度地发挥了GBA的音效，即使在音质低劣的GBA上也能感受到音乐的出彩。它的音乐又配合故事渐渐发展走向高潮的气氛，当真是烘托得恰到好处，如《逆转》中在法庭上出示关键证据时响起的BGM，《逆转3》中法庭上最后逆转时刻的BGM，《逆转4》中王泥喜与牙琉响也双方在法庭上不断地“有异议”时的战斗BGM等等。在系列最新作的《逆转检察官》中，游戏的几首BGM也相当悦耳。



▲由于《逆转》的音乐非常受欢迎，还专门举办过“逆转裁判交响音乐会”。

察官），你所追求的是什么？是选择追求真理和正义，还是选择维护委托人（或被害人）的利益？这个问题多次变相出现在第4话中让玩家选择：一方是为了真宵的性命在明知委托人有罪的情况下维护委托人的利益；另一方是为了真理和正义甚至选择牺牲自己和他人的利益。不过游戏起着一个引导玩家价值观的作用，所以如果你选择的是让委托人无罪，则会进入Bad Ending。但在现实社会中，你还选择追求真理？似乎过于幼稚和理想化了吧，你赚的是委托人的钱，你也要靠这个吃饭，现在律师行业竞争压力大，哪有那么多机会让你挑肥拣瘦！再说，你又凭什么判定你的委托人一定有罪无罪？（什么？你有勾玉？口胡#◎%￥※※×￥%……ORZ）笔者觉得，作为一个律师，其职责就是在不违反法律的情况下想尽办法让委托人无罪。即使法庭最后的判决与真相相悖，那也不能说是律师的问题，有问题的或许是法律制度本身。御剑曾经坚信被告一定是有罪的，并想尽一切办法来让被告背上罪名。但成步堂的出现使他的这个信念动摇了，为此还离开了司法界。当他再次回来时，心中的信念已经有所变化，他在游戏中有两句话说得特别好：“律师的职责就是永远相信委托人，检察官的职责就是怀疑和揭露别人”，“（律师和检察官）彼此信赖对方，然后拼上一切去战斗，最后的结果就是真理！”御剑所说的，或许就是律师和检察官在法庭上存在的意义吧。

TIPS 搞笑对白

哀牙（《逆转3》第2话人物）：“我叫星威岳哀牙，是个名侦探。”真宵：“成步堂，不要输给他。”成步堂：“我叫成步堂龙一，是个……名律师。”真宵：“我叫绫里真宵，是个名见习灵媒师。”春美：“我叫春美，是真宵姐的名表妹。”

·特选场面·



▲在第4话的最后，被绑架的真宵终于被救出，三人真情相拥。

▲其实冥女王也是性情中人。

逆转裁判3

发售日期：2004年1月23日（GBA）
2007年8月23日（NDS）

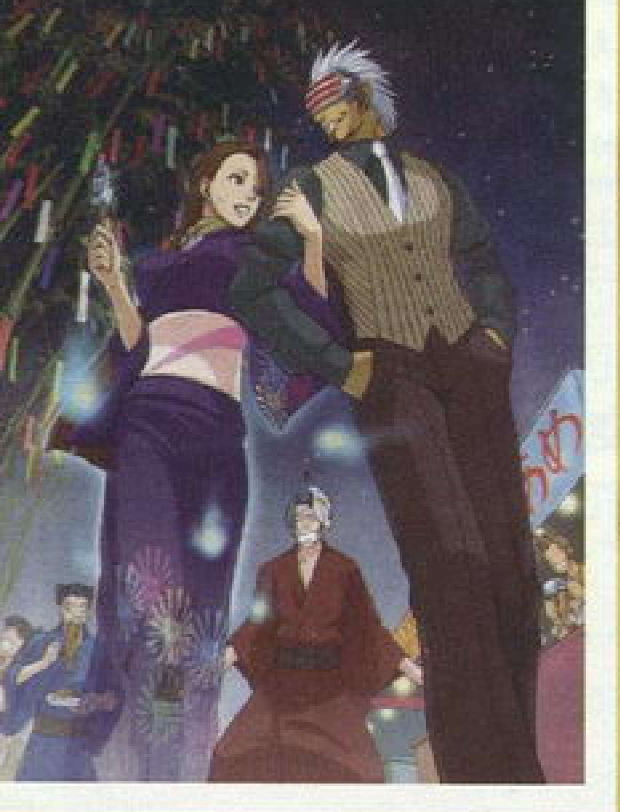
销量 GBA（日本）：约24万
NDS（全球）：约49万

集大成的巅峰之作



作为“成步堂篇”的完结，《逆转裁判3》不辱使命，让这个三部曲系列在GBA的平台上完美谢幕。

首先，它的整体话数结构分布就十分巧妙，巧舟对话数的顺序安排进行了精心设置。把千寻的第二次出庭放在了第1话，把她的第一次出庭放在了第4话。这样开篇便能以千寻作为律师成步堂作为被告吸引玩家，并且还能避免戈多的身分被尽早揭露。而第4、第5话的结构关系也令人称奇：第4话“开始的逆转”是个回忆的案件，其案件本身发生在很早以前（为了方便解释，暂且称其为B案件），但回忆B案件的时间却发生在第5话案件（称为A案件）之中。说白了这就是个常见的案中案，A案件套着B案件，但巧舟却把B案件单独从A案件的时间轴里提取出来，放在A案件发生之前就表述，当你玩到第5话A案件的中段时，才对第4话发生的时间恍然大悟，其手法不得不让人叹服。



为了最终话“华丽大逆转”，《逆转3》在细节上也精雕细琢，前面的四话为了最终话而提供了大量伏笔。例如：第1话千寻知道命案中涉及到美柳千奈美时便立即申请出庭辩护的原因在第4话才揭晓，而她们之间的矛盾也不只是在第4话中所遗留的个人矛盾，到了最终话才知道还涉及到了仓院流家族的矛盾；第4话的案发地点同时也是最终话的事件舞台；戈多在最终话的视力问题在第2话和第3话中早已留下线索；还有菖蒲在叶樱院第一次见到成步堂的惊讶以及她送给成步堂头巾的原因……这仿佛有点像近年来在文学作品中常常见到的“欧·亨利式的结尾”（注：欧·亨利式的结尾，源自美国作家欧·亨利，是指把情节中的某一重要环节，故意隐瞒起来，不交代清楚，直到故事结束再亮底。）。横扫世界的“《哈利波特》系列”小说就大量采用了“欧·亨利式的结尾”，这种写法的最大特点是：当你第二次阅读作品时，曾经没有注意到的，似乎无关痛痒的细节仿佛突然冒了出来，成为故事的隐藏线索，读者再次阅读时方才恍然大悟，感觉故事的结果虽在意料之外，却又在情理之中。《逆转3》就有点“欧·亨利式结尾”的味道，可能当你第二次游戏时，一些早已埋好的隐藏线索这才纷纷凸显出来，让你感到《逆转3》细节上的精益求精和构思的精妙。

《逆转3》的前四话仿佛是大餐“华丽大

TIPS 搞笑对白

虎狼死家（《逆转2》第4话人物）：“信赖是我们的宗旨。”裁判长：“一个杀手还找什么找啊……”虎狼死家：“不好意思，刚刚发言的这位，您，想死是么？”裁判长：“我我我我什么都没说……”

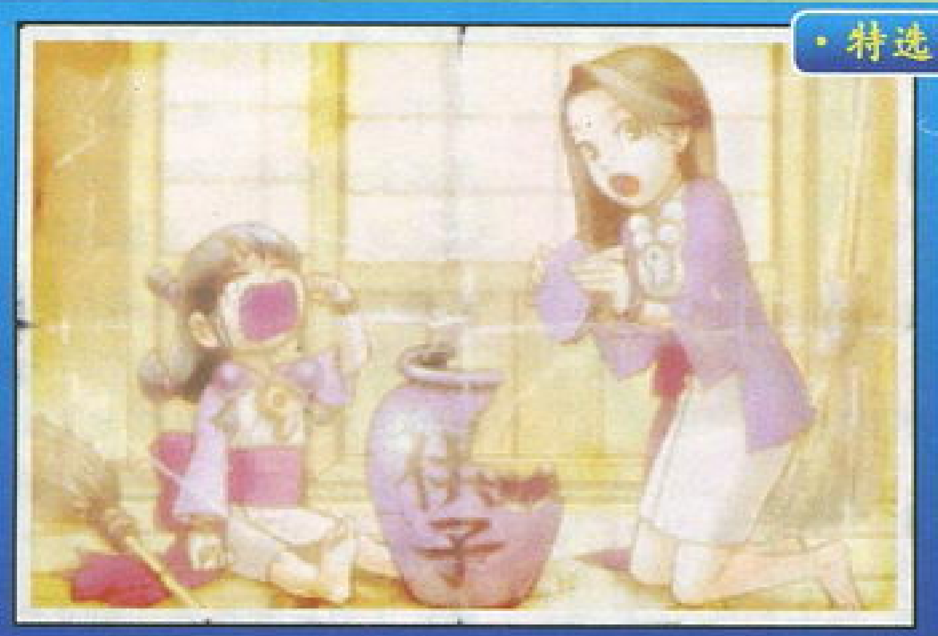
·特选场面·



▲在这个案件中，读艺术系的大学生成步堂与绫里千寻初次相遇。



▲美柳千奈美作为《逆转3》真正BOSS级的人物，种下了太多的孽缘。



▲一切都已成过去，只有泛黄的照片上还珍藏着曾经甜蜜的回忆……


▲真正的男人……只有在一切都结束的时候，才会流泪……

逆转”之前的开胃小吃，当它们把大家的胃口调匀，把最终话所需要的线索、人物交待清楚后，真正的盛宴来临了。

最终话“华丽大逆转”的看点有很多：开篇就是出现一个长得和成步堂前女友美柳千奈美一模一样的人，紧接着成步堂一行人前往深山一探究竟：为何千奈美当起尼姑来了。（深山老林啊，这气味确实像遇人死人、遇佛死佛的《柯南》。）而那个深山的场所看着很眼熟，竟然是第4话案件发生的场所！（这会是巧合吗？会发生什么的气味越来越浓了！）夜幕降临，命案也如玩家所期待的那样发生了，在事件中成步堂救真宵心切，（还说你们之间没什么，嘿嘿……）结果从胧桥上跌入河里……再来，为了帮助住院治疗的成步堂辩护，御剑回归，而且是以律师的身分！紧接着便是法庭上的巅峰对决：御剑PK狩魔冥！（操作御剑的感觉比成步堂爽很多啊，成步堂在法庭上有些软弱，经常都被检察官欺负，但御剑就不同啦，你骂我一句我就给你顶回去！）由于还有许多问题尚未解明，法院延期再审，此时成步堂正在医院通过“缅怀”前女友千奈美了解到了千寻老师的出道辩护，（这也就巧妙交待了第4话发生的时间，采用这种手法，赞！）之后他便开始想方设法寻找真相救出真宵，而案件背后的真相，也确实令人震撼。

光是那个手法就让人惊讶，啧啧啧，灵媒啊，谁想得到，之前“《逆转》系列”的案件一直走的是马克思唯物主义现实路线，即使是在《逆转2》的第2话也只是打了灵媒的擦边球，行凶手法根本没涉及灵媒。估计“逆转”编了这么久，把巧舟编得憋急了，终于开始剑走偏锋了吧（笑）。话说回来，其实作为交待仓院流家族争斗和解开一切绫里家谜团的最终话，为了增加故事的离奇和精彩程度，采用灵媒作案的手法，可以理解。而案件当中的来龙去脉人物关系更是让人难以预料：菖蒲和千奈美的身世，诡异的犯案手法，真正的背后主谋，最后的真凶……

以上可以看出，《逆转3》最终话只要不从逻辑和科学角度上去严格仔细推敲的话，故事绝对是“《逆转》系列”的巅峰之作！而故事的精彩除了噱头够多，真相离奇，谜团释疑合理之外，还有个重要的原因，这就是故事的表现手法：“华丽大逆转”强调的是案件即时发生性。在这个案件中，你会像《名侦探柯南》中的柯南一样，亲身经历到案件是如何一步步发生的，并在案件中担任着角色，推动着案件剧情的一步步发展。这和以往主角置身事外被动地接受案件，调查分析拼凑线索还原真相不同，也和之前推理案件时“事件即以结束，事实不能改变”的形式结构不同。这样的手法好处明显：能很容易地从开始到结束了解案件的发生进程来龙去脉；由于所操作的主角也牵涉其中并且故事还在不断发展，能使玩家更加关注主角在案件中的作用和命运；案件具有了故事连贯性，使案件更加紧张流畅。

无比精彩的《逆转3》，获得2004年日本CESA（电脑娱乐软件协会）颁发的年度最佳剧本奖，当之无愧！

次回的逆转

大家好，我是预报员小翔，本辑的“回望《逆转裁判》·前篇”由于素质问题，哦不，是字数问题就到此为止了。在“后篇”中，我们将继续关注《逆转》在NDS平台上的华丽表现以及“逆转年表”、“逆转的占卜”等精彩内容。如果你是“逆转”FAN，那绝不能错过精彩绝伦高潮迭起的“后篇”哦，还等什么，赶快去预订下一辑的《掌机王SP》吧！哇哈哈哈哈——哎哟，谁扔我砖头……



PSP-3000始终还是坚守不住最后一道防线，被黑客全面告破，PSP-3000一破，就意味着已发售的PSP主机型号全都可以运行ISO了，以后玩家们在购机时再也不用为哪部破解哪部没破而犹豫不决了。不过破解的同时也会伴随着涨价，想了解最佳的购买时机，记得要多留意我们的市场扫描哦。好，下面还是让我们继续来关注一下最近的掌机市场行情吧。



受考试周的影响，五月底六月初本应是暑假前的最后一个淡季，今年却因为3000型小P的破解而打破了以往的沉寂，之前因为破解而门可罗雀的店铺现在挤满了买PSP的顾客，熬过了冬天的掌机市场慢慢开始复苏了。

之前V3主板的PSP-2000在经过一段时间销售后各店的库存开始慢慢见底，而坊间3000型即将破解的风言亦令商家们不敢贸然大批量压货，并再一次调低价格力求尽快清空2000型的库存。在PSP-3000破解程序放出前彩色系的PSP-2000报价在1030元左右，在程序放出当天即崩盘跌至990元，预算紧张的朋友可在这段时间趁低入手。记得购买的时候让商家提供神电放入机中，如无任何反应则是V3主板的2000型，该机型还有个特点就是关机后再开会变回官方的系统，依靠这两点可以避免买到老型号的PSP-2000翻新机。用一句话来形容PSP-3000现在的情况就是“今时不同往日”，破解当天上午商家们居然集体封盘不卖了，待到中午时分报出的第一口价格十分惊人，从封盘前的1190元直接跃升到1430元的“优惠价”，这个报价维持了两个多小时后又提升到了1600元，不过在此期间买机的消费者仍然是络绎不绝，真是一个愿打一个愿挨。

破解的第二天刚好碰上是周日假期，为了在这种黄金的时期捞一把，不少商家又再次提高价位，直到消费者开始承受不住了，被利益冲昏头的商家们才纷纷把报价下调到1460元左右。直到笔者完稿当天，黑白两基础色报1290元，银色报1310元，受欢迎的炫光红、跃动蓝报1380元，而耀目黄和青翠绿则报1350元。笔者在此建议最近有购机意向的朋友注意以下几点：一、现在的3000破解有别于以往的神电刷机，当你关电或游戏死机的时候就需要重新加载引导程序，所以，一张高速、优质的记忆棒是必须的。建议有条件的朋友购入原装棒，预算比较紧张的则尽量挑选组装的高速红卡，这样可以保证你自己运行破解程序的成功率，否则多次死机，没完没了的加载会让人抓狂。二、购机的时候一定要让商家把破解程序给你装上并花点时间学会基本操作步骤，否则一掉电就要往商家的店跑，非常不便。三、跟商家谈谈主机因破解而变砖（损坏）的保修条件，因为现在的破解非常不稳定，使用自制软件、主题等刷写Flash0的操作都有可能令机器操作系统损坏，稍有实力的店家通常可以提供港版机加钱送修的服务，大家可以跟商家谈好以防万一。

那边厢的小P惊喜不断，这边厢任氏掌机则相对沉寂，受月中大批韩版现货的冲击，NDSL价格滑落到830元、iDSL全线报985元。日版NDSi黑白两色报1215元，粉红、绿色，报1260元，美版全系报1280元。考虑到语言的便利性，在价格相仿的情况下建议大家尽量考虑美版主机。烧录卡方面最近两款仿R4的NDSi烧录卡大量上市，价位在90多元左右，待笔者详细使用后下辑给大家爆料。





德科

北京

就像是大家一直期待的一样，PSP-3000的破解为沉闷的市场注入了一记强心针。全面的涨价相伴而来，就在破解消息放出的前一天批发商甚至有意停止发货来减少市场上的主机数量，结果便是近期PSP-3000价格的大幅上扬。黑色主机单机价格1350元，蓝色，绿色，黄色，白色，银色1400元，红色1450元。尽管我们都知道这样的价格有着不小的炒作成分，但是随着破解程序的进一步完善和暑期黄金档的临近，相信主机价格不会有太大的下调。就在破解的当天，北京市场上PSP-3000黑色的全套价格为1480元，红色1680元，虽然价格上贵出不少，可破解终归是构成了人们购买的强大动力，几个主要市场一方面为之前售出的机器刷写自制程序，另一方面久违的热销局面让商家们忙得不亦乐乎。对于近期准备购买主机的玩家来说，价格上肯定不会有多少讨价还价的余地，在购机时还是要注意辨别电池，而且最好让商家在购机时往记忆卡里拷贝所有的刷写程序，相信最近不少PSP-3000的玩家都是在玩游戏和刷图片的频繁交替中度过的。

相比PSP-3000的转变，NDSi则还是不温不火。《王国之心 358/2天》的发售和《口袋妖怪 金·银》的复刻消息使不少热衷游戏的玩家坚定了购买的决心，市场上还出现了少量《王国之心 358/2天》限量版主机，价格在1600左右。而普通版全套NDSi的价格依然维持在1500元左右，基本算是合理。



子阳

西安

在Sony刚刚在E3大展上公布了PSP的最新机型PSP go后，PSP-3000就彻底破解了，相信这对Sony来说是不小的震撼，而对于在漫长中过来的PSP-3000用户们来说就更是震撼了。随着PSP-3000的完全破解，主机的价格在破解消息放出的同时就由原来的1100元上涨到至1200元～1450元的范围。到完稿时为止，PSP-3000的报价为黑色的1230元、白色1280元，银色1250元，彩色主机里黄色和绿色为1350元，接着是蓝色1380元，最贵的仍是红色，卖1420元。据笔者相熟的店家说，最近主机价格狂涨的原因除了破解以外，还有由于PSP go即将上市，再加上高考刚刚结束等原因，机器肯定会供不应求，所以沉寂了那么久的PSP-3000火上一把也是意料之中的了，如果您“不差钱”，那也可以趁着这把火顺便兴奋一下吧。

现在5.03GEN程序能正常运行ISO镜像，只是不能关机，只能待机，所以在使用PSP-3000的时候就要稍加留意了。如果大家有担心破解的时候会意外变砖，那还是将你的小P送到你购买的地方免费破解吧。虽然PSP-3000破解了，但对记忆棒价格的影响不大，目前还没有涨价的趋势，基本维持在之前的价格水平。

面对PSP-3000的破解，NDS则还是表现出处变不惊的态度，NDSL主机价格没有太大的变化，目前一套的价格只需850元。而NDSi主机将会在7月11日推出大红色主机，不过同PSP的颜色差价来比，NDSi的还算公道，黑色和白色1220元，而三款彩色机器都是1280元，相信新颜色的价格也不会太离谱的。

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（3000型）	PSP（2000型）	iDSL	NDSL	NDSi	MSD（16G）	MSD（8G）
广东广州	沈朗	1380	1030	985	850	1260	290（HG）	135（HG）
广东深圳	久圣电玩	1350	—	1070	850	1250	280（M2）	150（HG）
北京	绿洲电玩	1350	1200	980	850	1250	320（M2）	150（M2）
陕西西安	快乐多电玩	1280	—	—	880	1220	330（HG）	170（HG）
安徽合肥	顶点电玩	1150	1150	700	550	1200	260	100
哈尔滨	鑫星电玩	1100	800	1000	600	1180	280	120
福建厦门	快乐多电玩	1280	—	—	900	1280	300	170（HG）
浙江杭州	江城博晶电玩	1200	1450	—	1000	1250	300	150
山西太原	逸豪电玩	1350	—	—	900	1280	320	180



E3展上，微软和索尼相继发布了Xbox360和PS3用的体感设备。微软的设备更科幻一些，索尼的设备则感觉像拿出来充数的。但无论怎样，Wii的热卖已经证明体感游戏是游戏业未来发展的方向，微软、索尼只是顺应潮流而已。不过不知道，机能平平的Wii丧失了体感方面的优势后，还能靠什么来吸引玩家。下面看看近期市场上推出的新周边。

文 就爱360

NDSi保护包

品名：Pony Bag
种类：保护包
出品：Thrustmaster VG
对应机种：NDSi
官方价格：11.99美元







看到这个半圆形的粉红色包包，相信不少女性读者都很想要一个吧？包包不仅外形可爱，内部设计更是非常合理，不仅能容纳NDSi主机，还能装下游戏卡带、SD卡等其他小配件。包包附有腕带，可以方便携带，内部还有松紧带能防止NDSi掉落，而且玩家不用将NDSi拿出，也能正常游戏。

NDSi专用镜头

品名：Double Lens Cover
种类：镜头
出品：Linx Products
对应机种：NDSi
官方价格：1365日元





NDSi的摄像头像素性能平平，拍照效果一般。没办法，谁让老任那么小气，不配个高规格的摄像头呢。不过别急，Linx Products开发的镜头配件可以让你的NDSi拍照性能有一定程度的提升。套装中有两个镜头，黑色的为广角镜头，可以让拍照范围更广，镜头直径1.9cm，高约为1cm。白色的为变焦距镜头，可以拍摄比原来更近或更远的景物，直径3cm，高度约为1.7cm。不过，这么小的镜头怎么装在NDSi上呢？厂商自有妙招。套装中附带了透明外壳，正好切合NDSi的上盖，并且配有螺丝孔以备安装镜头。使用时，我们先将外壳套在NDSi上盖中，然后将镜头对准外壳上的螺丝孔，拧紧就OK啦。

PSP旅行箱音响



品名：Sound Dock & Power Pack
种类：音响
出品：Intec
对应机种：PSP-2000/PSP-3000
官方价格：39.99美元

PSP的小喇叭音质确实不怎么样，Intec推出的这款旅行箱音响则附带了两个特大号的喇叭，可以令PSP的音质得到确实的提高。另外，旅行箱内部空间庞大，可以同时装下PSP主机以及UMD等附件。这款配件很适合出门旅行使用，想象一下，坐在草地上，打开旅行箱，打开PSP，悠扬的音乐响起，很有情趣吧。

NDSi金属保护壳





品名：Metal Case
种类：保护盒
出品：Thrustmaster VG
对应机种：NDSi
官方价格：12.99美元

金属材质的保护壳好处就是更结实，相比塑料材质的保护壳，它可以更好地保护您的爱机。保护壳能与NDSi紧密地结合在一起，外观更散发着美丽的金属光泽。厂商特地推出了若干种颜色，包括蓝色、紫色、绿色、黑色等。特别要提的是黑色版，通体均为黑色，与黑色NDSi简直是绝配。

NDSi多用底座

品名T Standee Charger
种类：底座
出品：Thrustmaster VG
对应机种：NDSi
官方价格：12.99美元

与PSP相反，NDS的底座产品很少，但随着MoonShell等媒体软件的更新，越老越多的玩家喜欢拿起NDS看视频。这款底座产品专为NDSi量身设计，可以紧紧地将NDSi卡住，不会掉落。产品还能向四个方向调节，保证将NDSi调整到最佳角度，让玩家舒舒服服地玩游戏或者看视频。另外产品还有充电功能，很实用哦。









乌冬提供

《轻音》引发社会效应，各路商家纷纷抓紧商机

《轻音》本是一个不怎么出名的四格漫画，但经过京阿尼的精心包装后，一下子成了今年最热门的新番之一。作品的人气不止体现在收视率上，动画版播出后，和《轻音》有关的商品都遭到了粉丝的疯狂追捧，先是各种官方周边遭抢购，接着是剧中的几首单曲CD连续几周蝉联同类商品销量榜榜首，另外就连动画中使用的一些物品也被考据出现实中的原型，成为大卖商品。

乐器

作为一部以音乐为题材的动画（误），首先被考据饭们揪出来的就是少女们所使用的乐器，并且连在动画中出现过的乐器店也被证实是某品牌乐器店的京都三条店，而乐器店方面也很“合作”地拿《轻音》打起了广告。另外不止是这间乐器店，秋叶原的不少乐器店也纷纷用《轻音》来促销，而事实证明这种做法是非常有效的，随便一个都上十万日元的乐器瞬间被抢购一空，商家们自然是笑得合不拢嘴。


▲平泽唯使用的吉他，售价15万日元。



▲放个《轻音》的宣传海报在商品旁边特别能吸引阿宅的眼光。

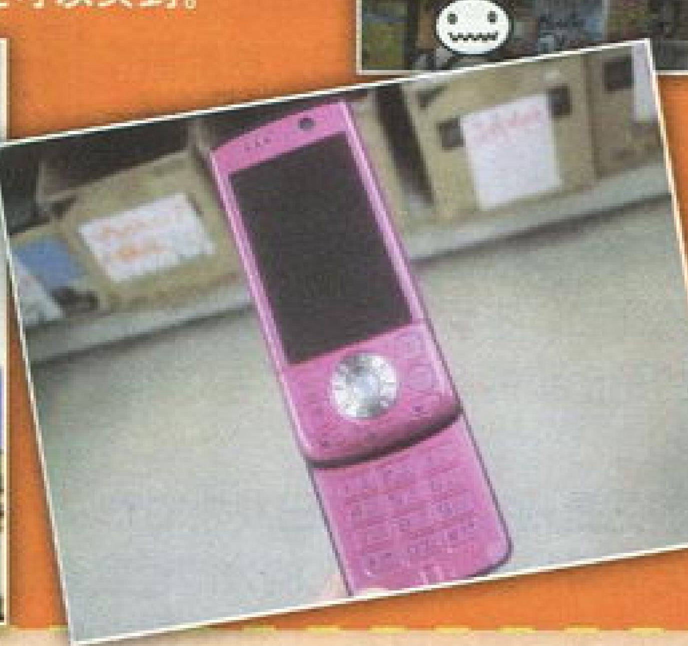


▲动画第二话出现的乐器店，里面售卖的乐器以中高档为主。

手机

动画中出现手机早已不是什么新鲜事，不过只要是自己喜欢的角色使用过的手机，再过时也会有粉丝买来用的。《轻音》中出现的手机并不多，唯使用的因为型号太旧早已停止销售，而泠的在中古手机店还可以买到。





▲手机店的宣传横幅上也贴上了泠的画像。

◀泠所使用的FOMA D902i，2005年发售，现在还有少量存货。



耳机

泠不愧是最具人气的角色，她使用的东西没一个能逃过考据饭们的火眼金睛。泠在第五话所使用的耳机被考证出是耳机厂商AKG生产的K701，属于录音室使用的高端耳机，售价为38800日元，经过《轻音》这么炒作以后，不少音响器材店的K701都已经脱销。



▲作为一款高端耳机，一般的商家进货并不多，所以不少店里仅有的存货价格都翻了一番。

▶耳机也就出现了那么几个镜头，但还是被认了出来。



碗

在动画第六话播出以后，这种条纹碗便成了广大泠党的专用碗，至于其中原因嘛，不知道的同学可以找第六话来看一下，这里就不剧透了。因为不像乐器和手机那些有专有的型号，这种碗在国内也很常见，想成为泠党的同学不妨上购物网站找一下，然后买个回家供着。



▲这种捏他也只有京都才想得出来。



◀泠党："条纹碗果然棒，给我来3个。

胧月：宅男的钱就是%$&#（粗口）的好赚啊。

乌冬：因为他们都不如我伪非。

胧月提供

《女王之刃》主题活动袭击秋叶原



▲小黑屋中欣赏"内部流出版"的狂热粉丝们，他们围观电视，咱们围观他们。

《女王之刃》的"肉铺"TV版动画到达了"工口中我最纯情，大众中我最下流"的双赢境界，不仅DRAMA CD连发，以其女性角色制作的手办也是各大宅店的抢手货。5月30日，秋叶原举办了名为"女王之刃祭 in AKIBA · JACK"的大型主题活动，包括店头活动、卡片游戏大会、原作对战角、动画版上映会、COSPLAY摄影会、游戏版介绍、拍卖等丰富环节。不管哪个环节都非常精彩，但最引人注目的是动画的上映会和"与艾莉猜拳"这两个活动。

动画上映会播放的是预定在6月25日发售的TV版《女王之刃》DVD&蓝光版的第一话，这是真正的"无修正、无剪辑"版，尺度上的大胆程度更超越电视台放送的版本，狂热的粉丝们自然等不及发售日，纷纷前来围观。当然，DVD&蓝光版在帧数上也明显更加充足，角色动作的流畅性达到OVA水准。

至于COSPLAY部分，能看的并不多，无怪乎近年来TGS、E3、ChinaJoy三大展会Showgirl综合素质最高的是后者了，窥一斑而知全豹。

另外一个重头节目就是"与艾莉猜拳"了。艾莉是原作中侍奉"沼地魔女"的战斗女仆，擅长各种冥界魔法与格斗术，因为造型可爱，免不了被拿来做一番文章。参与者只要能够在猜拳活动中战胜艾莉的COSER，就能获得一张特制的小卡片。而且，这位敬业的COSER在猜拳前后都会说出艾莉的专有台词或摆出她的特别造型，光是在旁边看都会觉得乐趣十足。



▶好了，想到爆衣的同学自重。我也自重！

▲天使娜娜艾尔的COSPLAY，各位觉得如何呢？反正我不发表意见。

◀矮人姬尤美露，原作中看上去很幼小，实际跟精灵族相似，她的寿命能远超人类。

胧月：乌冬、对DVD版动心没有？

乌冬：别小看我，咱好歹初三就看过学校包场的《泰坦尼克号》。

盲先知 提供

《机战OG》女机师可爱登场！

说到《机战》，大部分玩家会想到游戏里那些魄力十足的机器人，不过别忘了游戏里还有另一道靓丽的风景线——那些漂亮的女性角色。在《机战OG》里，眼镜厂可谓把自己风格贯彻到底，其中的女机师们吸引了不少玩家的眼球，相关的手办也出过不少。这次厂商们又开动脑筋，把几位女主角Q版化来“勾引”玩家们乖乖掏钱。这些手办预定在9月份发售，每个高约70毫米，合在一起售价8160日元。不过在网上看到不少店都打折打到六千多日元了，想在9月份抢先拿到的玩家可以提早订货哦。（胧月：你是不是在做广告啊。）



▲舞的造型可谓相当大胆，想以猫耳来挑战兔女郎？



▲楠叶手持著名的“楠叶汁”，你有勇气尝试一下吗？



▲就算做成了Q版，塞奥拉也不忘展示她那……



◀两只哥特萝莉在游戏里的演出可是萌翻了不少人。



▶庆功宴上艾姐的兔女郎装让不少玩家过目不忘。

盲先知：可惜没我喜欢的拉米娅，否则必入。


游戏美图秀
栏目主持：洋葱
《王国之心 358/2天》终于发售了，大家拿到书时也都玩上了吧？为庆祝游戏发售，美图秀这次就为大家送上些相关的图，希望大家喜欢。
洋葱：夕阳下的罗克萨斯让人莫名地伤感。
洋葱：罗克萨斯与小伙伴们的幸福时光。
DOG STREET
洋葱：幼儿版的众人……
www.plumbook.cn



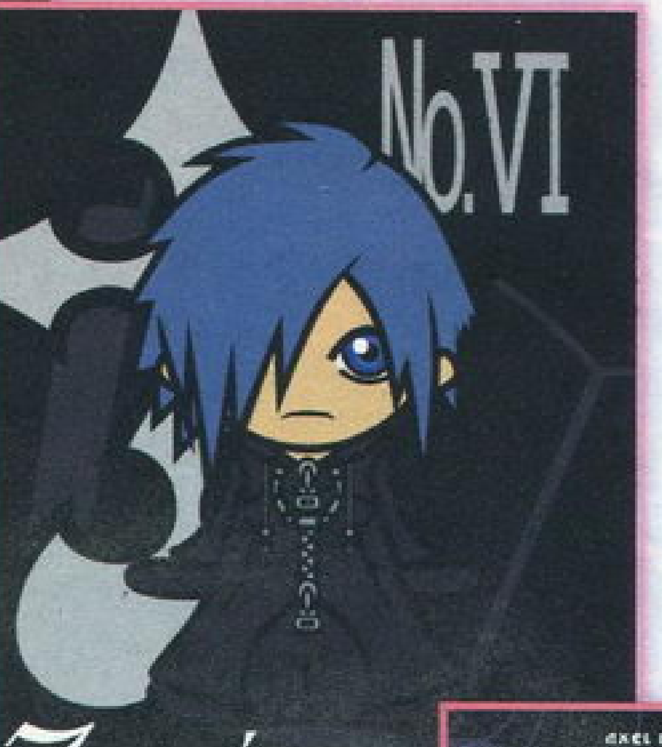


洋葱：此图模仿了《美妙世界》的风格，很有意思。















洋葱：最后是数张可爱的Q版图。





俗话说：三个臭皮匠，赛过诸葛亮。实际上这话很值得商榷。因为只要联想到“诸葛亮舌战群儒”的故事，你就会发现三个臭皮匠似乎不够班。但是呢，此话背后的深层含义——也就是“人多力量大”这个道理我还是相当赞同的，因为三个臭皮匠起码赛过一个臭皮匠……好，这次要聊到的主题就是——“三人组”。

好游戏永远不过时

文 Kitor

本辑主题 三人组

▲经典的三人组合小虎队。

所谓的“三人组”，就是“三个人在一起的组合”之意。其实在“三人行必有我师”、“一个篱笆三个桩，一个好汉三个帮”……包括前言中提到的“三个臭皮匠”在内的这些俗语中，都有“三人组”这个概念。不过古语里“三”有时表示约数，指“好几个”，因而也不能断言这里的“三”确实指的就是“三人组”，但是在现实生活中，“三人组”的现象非常普遍，例如“三人组”乐队就是很好的例子。下面要看到的，则是游戏中的“三人组”了。

口袋妖怪 火箭队

原机种：GB | 模拟器：DSBoy/Rin | 适用机种：NDS/PSP

类型：角色扮演
年份：未知


▲最早拿到的精灵就是喵喵。

在GB主机生死存亡之际，《口袋妖怪 红·绿》的推出可谓是拯救其于水火之中。《口袋妖怪》的成功除了游戏本身好玩之外，也和其动漫游三位一体的商业策略密不可分。说到动画版，当中就有个反派三人组——“火箭队三人组”，其实准确来说应该是“二人一猫组”，但是身为精灵的喵喵既会说人话也看得懂人类的文字，所以我们就一视同“人”吧。虽然是反派，但是此三人组却人气颇高，因而在同人制作的HACK版游戏《口袋妖怪 火箭队》中，他们成为了响当当的主角。游戏中除了男女主角分别变成小次郎和武藏外，初始精灵也成了喵喵，带领大家进入游戏世界的也不再是博士，而是火箭队的版本老大……

怒之铁拳

类型：清版过关
年份：1991年

原机种：MD | 模拟器：PicodriveDs/PicoDrive | 适用机种：NDS/PSP



▲所谓的“三人组”，指的就是标题画面中的这三个主角。

MD上经典的清版动作游戏《怒之铁拳》在国内有着不俗的人气。当它刚刚流入国内市场的时候，曾被D版商人冠以了一个意译的名字——《格斗三人组》。游戏的英文原名和“三人组”其实毫不相干，但是在这款初代作品中，因为可选角色总共有三个人，一帅哥、一美女、一黑人壮汉，所以这个译名倒也算是直观形象。作为SEGA在MD主机上用来抗衡SFC版《快打旋风》的作品，本作的整体表现还是可圈可点的，无论是恰到好处的打击感，还是种类丰富的杂兵和BOSS，都令人称道。但游戏的缺点也同样明显，最明显的例子就是三位主角虽然外观上大不相同，但是实际操作中的差异体现得并不显著。

天使之翼4

类型：体育
年份：1993

原机种：SFC | 模拟器：SnemulDs/snes9xTYL | 适用机种：NDS/PSP

足球比赛是11个人的集体运动，不过除了这个大集体之外，足球场上还有一些“小集体”也格外引人注目，他们就是经常出现在进攻位置上为球队攻城拔寨的“进攻三人组”，像是过去德国队的“三架马车”、荷兰队的“三剑客”还有巴西队的“三R组合”皆是此类。足球场上的“三人组”除了三个人之间要有很好的默契之外，还需要当中的每个人都具有一定的个人能力，这才能够保证“三人组”的整体攻击力足够强劲。在《足球小将》这部人才济济的足球漫画中，几乎每个会踢球的角色都是天赋异禀，随便三个人凑在一起就能组成一个强得没边的“三人组”，所以在这款比前三作更加注重配合的《天使之翼4》中，玩家也可以根据自己的喜好，组成各式各样的“进攻三人组”，对对手的球门展开狂轰滥炸。

▲《天使之翼》中的“进攻三人组”通常都是由各队身穿9号、10号、11号队服的三位球员组成的。

KOF R-2

类型：格斗
年份：1999年

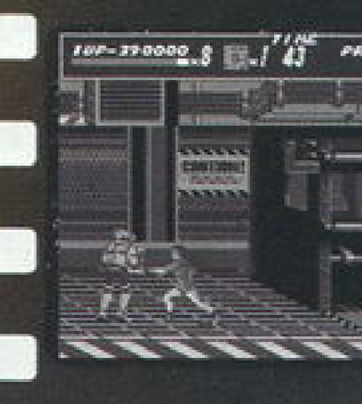
原机种：NGPC | 模拟器：RACE! | 适用机种：PSP



▲虽然登场人物不如家用机版多，但是厂商仍把有限的角色三人一组划分为几队。

《KOF》是一个具有里程碑意义的格斗游戏系列，它除了将闪避、蓄气等概念加入到格斗游戏中之外，还把“三人组队战”这个创意发挥到了极致。从《KOF 94》中无法分开选择的“特定三人组”的尝试开始，“三人组”就成为了《KOF》的一大标志。接下来的《KOF 95》实现了自由组队，而这个“三人组”系统也一直被保留了下去。这次要介绍到的正是原SNK以《KOF 98》为蓝本开发的《KOF R-2》。之前曾经介绍过其前作《KOF R-1》。相比《R-1》，《R-2》有了脱胎换骨般的变化，这是因为NGP主机升级为NGPC，因而游戏的画面从黑白变为彩色，给人带来耳目一新的感觉。












iPhone进行时

栏目主持：伊娃

尽管缺少了乔布斯的出席，但苹果一年一度的WWDC（Apple Worldwide Developers Conference 苹果电脑全球研发者大会）似乎并没有为此而令业内和用户感到失望。从本次WWDC来看，人们不仅看到了硬件产品的推出，还看到了软件（例如iPhone OS 3.0操作系统）的升级，此外苹果还将之前的iPhone 3G版降到了99美元的低价！由此可见，苹果的创新并非是简单的产品技术的创新或者是商业应用模式的创新，而是两种创新模式的叠加，这种叠加互为彼此，互为激励，不但保证了创新的延续性，更关键的是保证了利润的正循环。

情报速递

iPhone 3G S震撼发布！



▲三大主要新增功能，令人期待。

北京时间6月9日，一年一度的WWDC苹果发布会如期举行，而iPhone的第三代机型也如谣传的那样震撼发布，它就是iPhone 3G Speed（简称iPhone 3G S）。正如它的名字，虽然表面看上去并无太大变化，但运行速度却大大提升，这当然要得意于它强化后的硬件配置。比起iPhone 3G版本，iPhone 3G S整体性能提升了很多，摄像头的进化是最显而易见的，新增的罗盘指南针以及语音控制功能也是亮点，续航能力的提升也让人期待。



▲语音控制功能细节展示。

比起功能上的进化，更吸引人眼球的莫过于官方所提及的运行速度提升2倍了。CPU方面，苹果为新的iPhone 3G S配备了一颗600 MHz的ARM Cortex A8心脏。这款CPU采用Samsung S S5PC100 SoC架构，除了核心速度上升、架构更新外，其内置的NEON SIMD引擎也将会进一步提升优化它的表现。如果把iPhone 3G的ARM 11看作是一台486级别的电脑，那iPhone 3G S的Cortex 8就相当于833MHz奔腾级别的电脑。同时，内存也如期望的那样升级为256MB RAM。这两件核心硬件被升级后，手机的各项功能响应速度得以成倍提升也就不足为怪了，因此iPhone 3G S确实名副其实。

本次iPhone 3G S的图形处理器GPU由PowerVR MPX升级到PowerVR SGX，能够提供支持OpenGL ES 2.0、D3DMobile、Open VG、OpenGL 2.0、DirectX 9+等移动图形接口，并向下兼容OpenGL ES 1.1，且200MHz频率下像素填充率达到2～12亿每秒，多边形性能稳定在每秒200～1350万，也就是说以后专为OpenGL ES 2.0编写的软件将只能在3G S上运行。因此会带来更加震撼的3D游戏画面。

iPhone 3G S共分为两个配置的版本，容量为16GB的3G S版iPhone售价199美元，容量为32GB的3G S版iPhone售价299美元。总体来说，此次新机型的提升还是非常令人满意的，然而相对于大家所期待的iPhone家族正统后续机型应当具备的巨幅进化，称其为iPhone 3G的强化版应该更为得体。

畅游APP Store

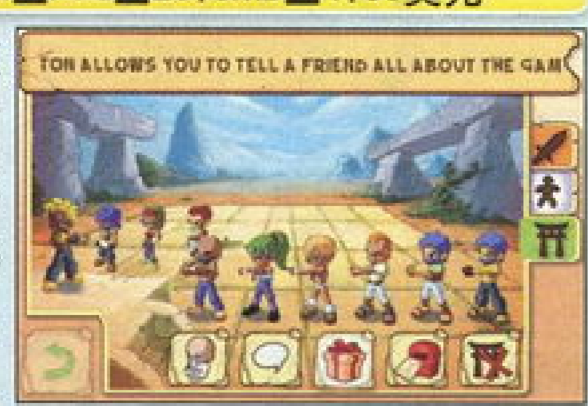
游戏 Game

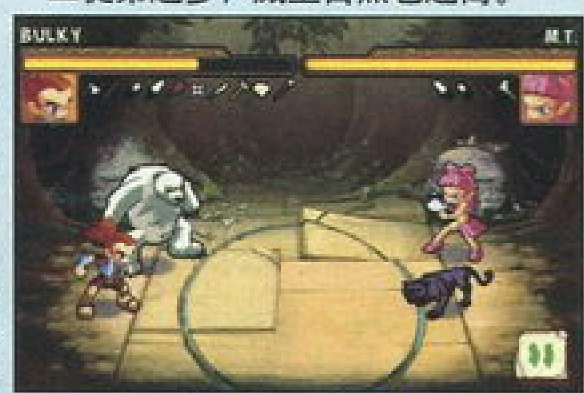
姓名大作战

My Brute

■Bulkypix■FTG■20.8MB■4.99美元

前些时日在PC平台大放异彩的网络游戏《姓名大作战》如今登陆iPhone，和PC版一样，本作也必须对应网络。玩家先选择1种格斗流派（共3种），接着输入自己喜欢的名字后，便能随意编辑自己的性别、体型、发型、穿着等多项设定，可供选择的种类非常多。姓名决定初始能力，且一个名字只对应惟一一种初始能力。进入游戏后便可输入任意一位服务器上的玩家姓名来拜师学艺。建议选择全球排位靠前的达人，因为师傅越强弟子也越强，而且师徒各自取胜后的经验是互相加成的。玩家也可以在告示板上贴出自己的姓名，让其他玩家收入门下。每收一名徒弟便可解锁一些要素。


▲徒弟越多，威望自然也越高。


▲只能看不能“打”的战斗还真是有趣!

点击系统列出的全球其他玩家的头像便可进入战斗，战斗是完全自动的，无需操作。通过与网上其它玩家不断PK可习得新技能、拥有新宠物和新武器，其中的过程没有任何技术含量，因为全部都是随机的。角色升级后，会随机增长4种参数（力量、敏捷、速度、生命），还能随机习得共28种性能各异的技能及得到26种五花八门的武器，甚至还能随机拥有3大类宠物和自己并肩作战。这一切玩家都不能自行选择，但却非常公平，也许这就是本作的最大魅力所在。

到目前为止，曾使用破解版游戏创建的全部角色已经被厂商在线全部BAN掉，因此购买正版是必须的。并且厂商刻意限制了玩家每天的作战次数，除第一天能战斗6场以外，以后每24小时该角色只能打3场。也许是防沉迷，也许是为了让玩家对第二天始终充满期待，总之本作是iPhone上不可多得的佳作，千万不要错过。

游戏 Game

实况赛车

Real Racing

■Firemint■RAC■63.2MB■9.99美元

这么快就能玩到本届E3展上刚刚展出的本作着实令人异常惊喜。和以前iPhone上的赛车游戏相比，本作更趋向于真实，整体风格和“《GT赛车》系列”非常接近。由于没有得到车商授权，故本作收录的赛车都是空构的，但这丝毫不影响游戏的整体素质。


▲独特的舱内视角带来别样赛车体验。

游戏采用全3D画面，车体的建模及赛道的刻画非常的华丽，不得不说的是游戏的开场动画居然用的是全即时演算方式，效果异常惊艳。比赛中将提供包括舱内、舱外、后视镜在内的3种视点。另外，游戏的细节部分也表现得相当不俗，尤其是在舱内视角中，车手换挡、转动方向盘、刹车等动作得以完美刻画，使得投入感满点。

游戏的内容异常丰富——5种游戏模式供玩家选择，包含57个任务的职业生涯模式，而且系统会提供3个大级别的共36种车型以及12条风格各异的跑道。比赛中玩家还可选择4种不尽相同的操作方式，尤其是对应重力感应的默认操作，手感相当棒。最令人兴奋的是，本作不仅支持多人Wi-Fi本地对战，还支持线上联赛，随时上传全球网络排名，还可以直接将自己的精彩比赛录像上传至YouTube上。游戏中的音乐非常动听，这完全得益于本作采用的10首经过授权的热销音乐专辑的经典曲目，且每种车的引擎声效也不尽相同，令人热血沸腾。喜欢竞速游戏的玩家没有理由错过厚道的本作。

主持 马修

插画 西瓜树

掌门人



一年一度的高考结束了，各位同学考得如何？3年、6年……其实印象里从初中开始就要为高考这几天苦读，现在终于走过来了，接下来就该考虑怎么放松了：睡觉、出游、打游戏、聚会……平凡人一生难得会有这么一段既无忧无虑又会享受快乐的日子，好好珍惜、尽情享受吧。

恭喜LIKY哥哥喜得贵子，哈哈。LIKY哥哥给我的第一印象就是您像我的同学，而且他还住我隔壁楼呢，我见过您的照片，《UCG》114期有您和本多圭司先生的合影，加油啊，我支持您，嘻嘻。还有修哥，还记得我吗？我把我的事情说给您听了，谢谢您给我意见，非常感谢！其实我也不怎么怪我那位同学，毕竟大家是同学嘛。不过我初中和他同班也感到很快乐。当时我们一起玩游戏，一起哼唱游戏音乐，甚至学游戏里人物的动作，想着就很快乐，很兴奋了。伊娃姐姐，您好！我支持您，祝您快快乐乐度过每一天，过自己快乐的生活。

我明年就要高考了，等我高考完了，我要和小编们说我快乐的事情！如果我哪一天去深圳见到您们，我一定紧紧抱住您们不放，说一声我爱您们！

563029240

LIKY：和本多圭司先生的合影……哦，那是去上海参加第二届ChinaJoy展，这一晃都好几年了，时间过得真快，现在都当爹了，谢谢你的祝福了。

伊娃：很高兴有这么多朋友关心伊娃，也祝您快快乐乐每一天！

马修：有句话怎么说来着？不在乎天长地久，只在乎曾经拥有，其实这句话用在曾经有共同爱好的朋友间也很合适的。另外呢，我觉得小编这些大众脸们，真走大街上和你遇着，你也未必能认出来……



马修，我敢保证两件事情：一、任天堂的BOSS或高管一定买了109辑《掌机王》；二、他一定也看到了“掌门人”里我对《黄金太阳DS》的憧憬和痴迷的程度，所以任天堂的BOSS叫他的员工们快马加鞭地制作才有了今天E3上《黄金太阳DS》的公布，现在我激动而又毫不谦虚地说：我的诚心感动了任天堂，假如没有我的诚心任天堂是绝对不会公布这款游戏的（以上纯属YY）。

上次我对你们说的事情基本都吻合吧，我说中国足球在世界杯里进球我都不会有如此激动，果不然前两天中国赢了十几年都未战胜的伊朗队我没什么感觉（虽然这不是世界杯），果然两天之后这《黄金太阳DS》就公布了，这不明摆着事情全按照我的思路发展吗？为此我这次是专门登门感谢《掌机王》为我做的免费广告让我如梦以偿。（高兴得连PSP GO都无视了）哈哈！我太高兴了。

李行

羽纹：难道这……仅仅是巧合？

马修：李行同学果然不同常人啊，这次我刊登你，你也帮我个忙，梦一下我发财，越快越好……

LIKY：马修，注意形象！

超级掌门人大战SP

经过一个星期课间加午休时间的奋斗，终于如期完成了！奉上小编版《机战》封面图，虽然匆匆忙忙的，伊娃也未被收录，但总体还是满意的，不知小编们意见如何？

江苏 杨天远

超級掌門人大戰SP

SUPER MASTER WAR SP

produced by

雷伊：可以看出杨同学画得非常用心，每个小编的特点都得以突出，确实是很有创意的作品啊。

乌冬：LOGO设计得也很用心，很有《机战》的感觉。

伊娃：作为补偿，续作的时候我要在最显眼的位置上。

警惕骗局

前几天也有个自称马修的人打电话给我，说我中一等奖了，要我家庭住址，也是假的么？是一个北京号码137XXXX6259 我上辑上交流空间的，估计所有上交流空间的人都被骗了。

L 漩涡の鱼人

马修： 冒充我骗人中奖的难道还不止一个？这里再次提醒各位读者，我们通知中奖的电话都是兰州的《掌机王》读者服务部，如果发现异常请用电话或电子邮件联系读者服务部。如果有要求读者将钱汇到指定银行卡账户或要求读者寄钱的，直接无视掉就可以了，我们不会做出中奖还让读者掏钱的事情。求证电话是0931－4867606，如果要求拨打该电话以外的号码或回复短信到某某号，也请一起无视掉——都是骗人的！



一段废话

我想这段废话让小编们看到的时候，高三的同学们已经毕业了吧？我想在这里祝南海艺术高中高三（11）班全体同学顺利考上自己心中的大学！希望大家彼此别忘了。（哭奔……）还有，我想去你们那当个小编，有什么要求？拜托一定要回啊！

佛山 杨昭阳

马修： 杨MM的“废话”又让我想起了从前毕业离别时的情景，还想起很多已经叫不出名字的歌曲……希望这个小小的栏目把你的祝福传递给你的同学们。至于当编辑条件么，以前招聘启事就有，简单点说就是外语好、文笔流畅，不过从你的专业看，你似乎也可以走美编的路线哦。

杂糅思想

最近我脑子里的“杂糅思想”严重，我把我较为喜爱的游戏类型融合在一起，整出了这样一个“怪胎”：“《传说》系列“的人气角色驾驶着很帅很强大的机体踢5对5的街头足球……说到足球，最近的看点是巴塞罗那队赢下“梦幻决赛”，成为新科欧洲冠军。不知小编是否观赏这场“梦幻决赛”？

南宁 杨翊

羽纹： 个人因为不太喜欢俱乐部之间的比赛而没看，不过伊娃应该看了，听听她怎么说。

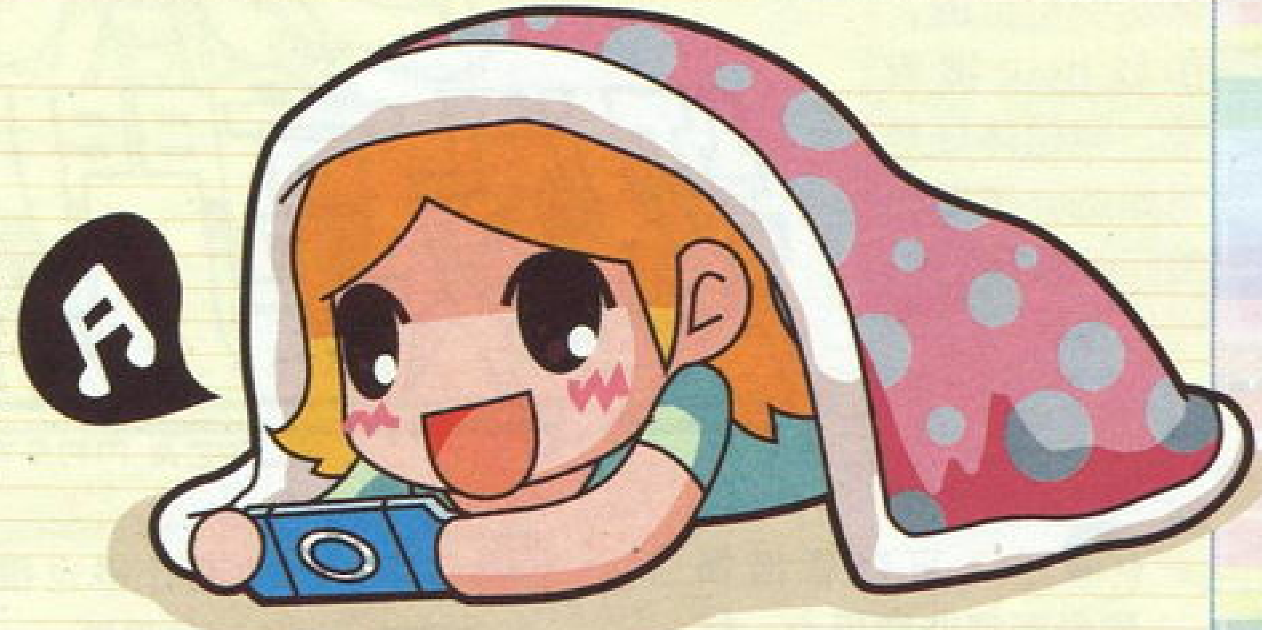
伊娃： 巴萨夺冠是绝对意料之中的事，虽然4强中有3支都是英超球队，但巴萨那犀利的中前场拥有着当今足坛最恐怖的攻击力，决赛中曼联的无从发力就是最好的证明。

马修： 好吧，我承认看第一句“杂糅思想”时确实想歪了。

矛盾

小编们，最近我自己偷偷买了一台NDSL。目前我的父母还不知道，我正在犹豫要不要告诉他们，心里十分矛盾。请小编们帮我想想吧，究竟该不该说……

广州 张俊杰



伊娃： 建议最近在学习方面努力一下，考试考出个好成绩再说的话父母也比较容易接受。

乌冬： 能说的话还是尽量说吧，不然整天瞒着家人偷偷摸摸玩也很辛苦。

洋葱： 乌冬同学貌似经历过了……

阳光学员阿鲁转职成功！

各位读者朋友，大家好，新小编阿鲁前来报到！从高中时期就梦想有朝一日能踏入编辑部大门的我，如今终于实现了自己的梦想，成为了一名在职编辑，这种心情相信大家都能理解。

阿鲁的前身是阳光学员，大家在前几辑的《掌机王SP》里都能找到我的作品，这里呢，阿鲁也建议那些想加入编辑部大家庭的朋友们赶快参加阳光学员计划，这也算是编辑梦的第一步吧。

当然这里要不免俗套地感谢一下从我一路走过来给过我支持与鼓励的那些人，没有你们的肯定和赞许，也许我没有足够的勇气走到今天这一步；也要感谢我的父母和亲人，没有你们的理解和包容，也许我也没有资本走到今天这一步。一路走来虽然有不少的阻力，不过好在有家人特别是父母的理解，原本不算富裕的母亲甚至还在我临走前拿出一笔金额不小的路费，让我离开家后要好好照顾自己，那一瞬间我看着母亲斑白的鬓角，终于……还是没哭出来。

本人是个乐天派，目前主要负责的是攻略的部分，当然如果有什么好东西我会第一时间拿出来和大家分享的，当然大家有什么好的想法也可以提出来，阿鲁会尽量满足大家的愿望做出大家满意的内容，希望大家多多支持我！

一个滑杆引发的惨剧

同学不久前想买台PSP，可当时的行情——3000未破、2000太贵，就买了1000，也不知道他咋用的，第二天就搞拆了滑杆，我又帮他网购了一个滑杆，装的时候不小心弄丢一个螺丝，便去电玩店找了个"Y"型的拧上了。据说五·一时他发现滑杆可能没上紧，便想自己拆，可有一个螺丝总拧不下来（他家肯定没有"Y"口的工具）。后来同学一脸苦闷地告诉我，机子他打开了（硬撬开的）并拧紧了滑杆，又由于好奇，便照着教程取下了屏幕，当他重新装回屏幕后，悲惨的一幕出现了，无背光了……唉，真是一个滑杆引发的惨剧啊！

陕西 陈一宁



伊娃：这位同学的遭遇让我想起多年前因自己的一时冲动想增强格斗游戏手感，将小黑拆了并垫高十字键，哪知悲剧便从此开始，在清洗方向键按钮时不幸被水冲走一个×键，又因效果一直不理想所以频繁拆机，导致摇杆附近的一颗螺丝槽被拧得稀巴烂，盖子合不拢那摇杆肯定撑不久，之后便又换壳又换摇杆，总之后来我的第一个小P是惨不忍睹的……

乌冬：我们鼓励DIY！但更应该养成及时封杀自己"毁灭之手"的大好习惯啊！



过年前，父母答应在年后给我买一台掌机，但是过完年，他们说掌机和电脑只能二选一。我因为考虑到没有电脑我就不能在网上下游戏，所以只能含泪买了电脑，可是现在，我好想玩掌机啊！

广东 李旭

阿鲁：这位朋友显然没有考虑到这个世界上还有JS一说，有了掌机绝对不愁玩不到游戏的，还是说以上都是为你买电脑而不买掌机找的借口？

伊娃：我觉得是后者。

忘乎所以

一天，两名同学到一阴处玩《GTA CW》，联得忘乎所以。一同学疾呼："小心警察！"另一同学道："马上干掉警察！"众路人惊讶，两人不解，我路过曰："你们在公安局门口干嘛？"两人飞奔。

南昌 甘沛沛





胧月：15岁的孩子玩18禁的游戏，被某教授拉去做电极治疗就不好了。

马修：汗 啊，以后切记低调啊。

笑口常开，笑死活该

众小编好，我就要步入初三了，不知道到时候还有没有时间看《掌机王SP》，没准在两个月后寄出的调查表就是最后一个了，在这里祝小编们笑口常开，笑死活该。

北京 风

马修：我初三时怎么过来的都忘了，和其他走过初三日子的读者朋友交流交流吧。祝福收了，笑能笑出来，但还不至于笑死，呵呵。

寄两张都中不了？好吧，这次我寄三张。为了写这三张回函表我用了四节课，还被老师抓了两次，以前坐最后一排根本没这种情况，可惜新班主任上任后对我特别"重视"，特地把我安排到了讲台边上的座位上，现在干什么都不方便，都落下两三本《掌机王SP》没细看了。

北京 任礼南

雷伊：任同学真的寄了3张同样的回函表来，不过这对提高中奖几率没多大的作用，而且这种做法也不值得鼓励，记得以后每辑寄一张就够了。

乌冬：我读书的时候，那种放在讲台旁的座位被我们称为"特等席"，是给总不安分上课的学生坐的，好让老师看牢。任同学是不是也总不安分上课才被老师安排到"特等席"上了呢？课外书的话还是留在课余时间再看吧，否则被没收就不好了，希望你能早日从"特等席"上撤下。



很快就要中考了，感到压力很大，有时候累了也会小玩一会，不知道小编们中考时是怎样的？

新疆 任天dog

昏天黑地、没日没夜，那段记忆基本空白……

看到调查表上一个个小方块，每次都会不自觉地用2B铅笔把那些小方块涂满……

贵阳 响介

同学，这不是考试……

这是我高考前最后一次寄调查表了，祝福我吧！

瑞安 曳

话说大家都考得怎么样啊？

还有一年我将远涉重洋出国留学，心里感慨……一定要珍惜接下来的每一辑《掌机王SP》！

苏州 Winkey

小编也会珍惜每一个陪伴《掌机王SP》成长的读者们！

我的小P真是悲惨啊！这都怪我吃饭时玩小P，不小心把汤弄到了小P的喇叭上，后来我赶紧帮小P做手术，可它还是哑了……

福州 猩猩

去修修喇叭吧，应该还不至于换新机器。

我写这张回函是在上午第四节英语课上顶着老师的飞星唾沫完成的……

绍兴 小蔡

听起来离老师很近的样子……话说上课写调查表，老师没发现么？

各位编辑SAMA，我们学校人还真是强大，在他们心中，只有PSP才是王道，我就斯巴达了……

昆山 灼眼の乱步

淡定淡定，正因为大家喜欢的不同，所以游戏市场才能多元化发展啊。

了解身边趣事，感受人生真谛——掌门人。

广州 风谭爱茜

有点像广告台词，呵呵。

我中奖了，呵呵，是哪位贵手打出了我的名呢？是美女吗？YY中……

哈尔滨 rain

中了奖还YY美女，得陇望蜀啊。

PSP－4000什么时候发售？PSP－4000有可能成为索尼公司PSP系列的救世主吗？

温岭 闪电

4000还没消息，救世主么——其实PSP现在的日子过得还是挺不错的。

下辑预告

《掌机王SP》114辑 7月初全国上市

攻略&特快预定

PSP 印地安纳琼斯与王者之杖

PSP Fate/无限代码 携带版

NDS 枪声与钻石

NDS 无限航路

坛友互动专栏

levelup.cn

虽然不太懂专业摄影技艺，但对各类出色的摄影作品还是很感兴趣的，以下这些作品的创造者——艺术家麦琪，毫不夸张地说她可是现代修图技术的达人级人物哦，同样是后期的"修补"，但人家的高明之处就在于使用的并非时下非常普及好用的PS软件，而是扫描仪！

栏目主持：伊娃

美国奇女子用扫描仪代替相机拍出杰作

楼主：funthink

http://bbs.levelup.cn/showtopic-812820.aspx

麦琪·泰勒（Maggie Taylor）1961年出生在美国俄亥俄州的克利夫兰，她以数字影像艺术而闻名。麦琪还是美国著名摄影大师杰利·尤斯曼（Jerry Uelsmann）的妻子。她1983年以优异的成绩获得耶鲁大学哲学学士，4年后在佛罗里达大学获得美术硕士学位，硕士在读期间，她专著拍摄黑白风景和肖像以及彩色静物照片。她经常使用一部旧的4×5相机在自然光下拍摄一些日常零碎的旧玩具、破瓶子、动物和花园。经过多年的积淀与创新，麦琪在2001年获得了福罗里达州艺术家个人奖金。

九年来，麦琪用扫描仪代替照相机成为她创作的主要工具，她经常从古董市场和网上搜罗一些老照片、玩具和一些老物件，因为每一件古董都暗含着一个故事。麦琪将这些元素都扫描输入电脑，用生活中的零碎影像融入其中，创意出一幅幅令人如痴如醉的作品。













（完整内容请参看论坛原帖）

讨论内容为保证阅读效果，在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点，语序，网络词汇等。
levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。

热点大家谈

112辑热点回馈之

畅谈2009 E3

原本112辑的热点话题是要说说游戏大展遭遇H1N1，但E3这么火，我也干脆趁热打铁，112辑的热点话题，就让我们一起来畅谈2009 E3吧，欢迎大家畅所欲言！

不谈家用机不谈拍肩不谈小岛。就《生化》、《MGS》、《GTP》、《黄金太阳》新作公布就已经让我内牛满面了。

XFZFREEDOM

泪流满面，这次E3比前两年的有趣多了，没看到猫叔出来是个小遗憾。

乂yi

关于《黄金太阳》，冷静下来想想，还是不一样了，当年的GBA两作绝对是当时掌机游戏画面的最高峰，在有PSP的今天，希望《GS》至少可以成为NDS中的翘楚。

kyoku4

凌晨激动得现在没法畅谈了，70码速度逃ing……

傲皇.金木

E3终于像样了。

FullMoon555

个人认为每次游戏大会都要吵得沸沸扬扬，其实玩家有游戏玩就可以了。

bill

今年E3已经足够热闹了……小岛拍肩、《GT5》、PSP go、《黄金太阳DS》……为什么某绿帽只是一笔带过。

yxd

任天堂很牛，《塞尔达》、《马里奥对大金刚》值得期待。PSP go年内就出，Sony想让刚买了3000的玩家们怎么办呢？《潜龙谍影》倒是个福音。《黄金太阳DS》应该能赶超GBA时代的前辈吧？

hyhz

没去现场没看直播，没让人们看到哭泣的我。

hhc1102211

这届E3无疑是掌机玩家的福音！

55036501

《黄金太阳》、《塞尔达》！

vegeta

《黄金太阳DS》，此时此刻我已经泪流满面了。

神的领域

《黄金太阳DS》啊，以前只能看着愚人节新闻YY的存在啊！终于……终于不用YY了！

loli控+妹控

大作井喷啊！

Sazabi_MarkII

今年的E3让我很期待就是了。

冷雨1987

JQ的一届E3，让老鸟们内牛满面的一届E3，让各种饭们大跌眼镜的一届E3。

zhaojifeng

今年E3太有看点了！《黄金太阳DS》的公布相信很多人都没想到吧？太出人意料了的说。PSP也公布了《MGS》、《生化危机》新作登陆的消息，也很期待呀！

零壹煞

E3啊，发生了很多事情啊……现在想想，发生的事也太多了，不管是微软的拍肩啦，任天堂的《黄太》啦，还是索尼的《FFXⅣ》和新《MGS》，总的来说，已经很震撼了.

stemranpower

感觉上，除了大家都在讨论的《黄金太阳》之外，貌似掌机方面在这次E3上是没多大的惊喜，家用机的游戏或新的外设比较闪亮一点。至于PSP go，还要等着看实机测试再来评论吧。

无我の境地

老软新体感很未来，老任因《黄太》而璀璨，老索大作狂轰乱炸……

jaeayu

《GTP》终于看到了，该哭么。

darkwave

NDS最大的惊喜：《黄金太阳》；PSP最大的承诺：《GT》。

JIDE

涅磐之后，今年的E3带给了我们重重的惊喜，这将是属于掌机的一年，属于我们的福音！

云傲羽

看到了PSP版《GT赛车》，PSP go值得我去入手。

MSFANS

本辑热点话题　PSP go



PSP go可谓是闪电公布，而今，各种详细数据已经出来了，本辑，我们就围绕PSP go来畅聊一番吧。

参与方式：请登陆levelup论坛（http://babs.levelup.cn），在2009年6月17日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。



FAQ电台

Hi，各位读者朋友们大家好，欢迎收听FAQ电台。最近因为法航客机失事的事件，羽纹关注了一下传说中的百慕大，在看完与其相关的记录片后感觉忒玄乎，正像某个朋友所说：“当我们七老八十岁的时候，说不定法航飞机又出现了”，呼，这世界真够疯狂。扯完这事儿，让我们言归正传，看看本次都有哪些读者问题吧。OK，FAQ，Let's Begin!

米格：今天你买PSP－3000了吗？随着PSP－3000的破解，电玩市场又被重新带动了起来。DJ米格近日也是多次陪朋友在深圳电玩市场活动，帮他们购买PSP－3000主机以及配件。购买PSP－3000虽然不像2000那么繁琐，也很少会遇到翻新机，但还是要仔细检查屏幕和按键，选机时不要放松警惕哦！下面进入我们的正题，玩家ゲーム来信向我们询问，自己买了台日版NDSi，由于不懂日语，结果设置了密码，现在想要升级系统，却总是提示输入“暗证番号”，可自己又不记得当时设定了什么，有没有什么解决的办法。由于NDSi加入拍照等功能，考虑到防止隐私暴露，任天堂也是在主机密码锁功能上做了更严密的设定，包括网络访问、游戏年龄划分等等方面我们都可以通过密码进行锁定，防止被人冒用。可如果忘记了密码，就成了比较麻烦的事情了，因为连恢复初始化设置都是需要先输入密码的。NDSi密码是4位数字，设置密码的时候还会要求你设置一个“秘密の质问”，答案是长达20多个字的字符串，如果你记得质问的问题，也就相当于知道密码，在“本体设定”中选择第3页的“ペアレンタルコントロール”一项，会提示你是否需要变更密码，选择“はい”，之后在密码输入界面点击底部的“忘れた”，这时就会提示你输入“秘密の质问”的答案了。如果连这个答案也不知道，继续选择“忘れた”会获得一串长达8位的数字，之后拨打任天堂维修电话（在NDSi说明书最后一页中间位置，拨打时别忘记加上日本国际区号0081，再去掉号码区号最前面的一个零）报出数字编号获取通用密码。当然，我们还建议你找一名懂日语的人来拨打电话。网上有人说把NDSi电池取下来试试，可实际上NDSi密码存储在FlashRom空间，就算没有电池也是不会丢失的。

ペアレンタルコントロール
暗証番号、秘密の質問の回答を
お忘れの際は、下記の問い合わせ番号を、
本体の取扱説明書に記載されている
電話番号にお伝えください。
マスターキーを発行いたします。
お問い合わせ番号
18109705
OK

米格：有玩家最近反映自己的PSP在玩《真·三国无双 联合突袭》时总是坏档，存档时显示“发生预期外之错误，因此终止载入”等错误，存档不能，而退出游戏后再进入的话存档就完全丢失了。再玩时想给存档做个备份，复制却显示“无法复制DATA，文件或目录损坏且无法读取”，而且也不能删除，删除时显示“无法删除，目录不是空的”，PSP系统是5.00 M33-4。出现这个问题明显是因为组棒质

量不过关，记忆棒的文件结构有错，先备份可以拷贝下来的内容，格式化之后再试试复制文件，应该就没有问题了。至于你丢掉的存档，想要挽回的话推荐使用一款名叫EasyRecovery的文件恢复软件来试试。

FAQ电台 天下聚会暑期活动激情筹备中，本次将加入聚会主题要素，给大家带来难得一见的游戏体验盛会，想要报名参加或参与到活动组织中来，敬请留意levelup网站天下聚会专区公告！

乌冬:广东中山的**周捷贤**向我们询问："请问小编《动物之森》里的金色道具如何获得？"道具的获得方法都给您列在下表里了，注意看哦！

道具名称	获得方法
金虫网	把昆虫全部收集后从村长处获得。
金钓竿	把鱼全收集从村长处获得。
金浇水壶	让村子维持最佳状态15日，之后到邮局获得。
金铲子	将普通的铲子埋在土里，第二天再挖出来就是金铲子。
金弹弓	用弹弓击破气球16回以上，天上就会出现金色的礼物，把它击落后获得。

金斧头的获得方法比较复杂，首先得在星期天从カブリバ处购得赤カブ，把赤カブ给セイイチ，换得ターバン（随机），再把ターバン给ローラン，换得マッサージいす（随机），接着把マッサージいす给村长，就会得到ホタテガイ，最后把ホタテガイ给ラコスケ，再在它的提问中回答"きんのオノ"后就可获得金斧头。

乌冬:来自天津玩家**庞昊**的问题："小编们帮忙啊，《真・三国无双 联合突袭》里的三死兽怎么打？太难了。"第六章的三大死兽算是游戏中最难的三个关卡了，其中又以死虎最为困难，基本打法是首先灭掉貂禅和吕小强，然后锁头或锁尾慢慢耗，不过这个方法往往比较耗时，一不小心中了小强的阴属性攻击还会有被秒杀的危险。在这里介绍一个比较简单可行的灭三死兽的方法，首先将武器换成戟，战玉方面装备真空玉，越高级越好，武幻方面只要装备上乱舞师范和封印完全抵抗，然后买上所有回复无双槽的药品就可以出发了，觉醒后不停地放无双乱舞技锁它们的头，无双槽减少了就磕药，一般来说一分钟就可以搞定收工了。



乌冬:来看广州玩友**刘叶**的问题："各位小编好，我想请教一下关于《命运之链》的问题。我想要做些东西，需要材料ケイブメープル和发条土，可以告诉我获取方法吗？"ケイブメープル需要在Hard难度下前往モニモンどうくつ，在那儿的挖掘点可以获得；而发条土同样是通过挖掘获得，挖掘地点是エクメーネの砦。

乌冬:下面来看乌鲁木齐**朱博文**读者的提问："《口袋妖怪 钻石》中的那个度假村（湖边没有P・C的那个）中，有一个女的在门外，她说她的钥匙不知道放哪了，那钥匙在什么地方？"这问题交给马修了，用手表的探宝功能就能在附近搜到，帮助女孩找到钥匙后会得到减少野生精灵出现率的白哨子作为奖励。

羽纹:辽宁读者**陈思思**来信向小编求助："在玩游戏《摇滚乐队》的时候，经常会突然"砰"的一声，此时背景画面变虚且还会在正后方出现"BAND GROOVE"字样，请问这是好的现象吗？"画面后方出现的"BAND GROOVE"是指乐队正处在表演的最佳状态，玩家在弹奏的时候注意看音频下方的数字，完美弹奏两种乐器的乐句后数字会变为"2×"，以此类推，当达到"5×"时就会出现图片中的火爆场面了，而且每个音符的得分是正常得分的5倍呢。



在一起的时间总是很短暂的，FAQ电台播报到此结束，各位玩家朋友们，我们下辑再见了，顺便也祝各位游戏愉快！



伊娃

★端午节头一天，嘉兴的朋友给我寄了一包自家包的粽子，快递拍着胸脯说第二天就到，哪知到了第五天才送过来，可能是因为快递公司端午节放长假了，打开包装后我所有的期待、抱怨之情全部化为悲伤，漂漂亮亮的几个大粽子发出的却是一股恶臭味——全部变质了！

▲卡卡转战皇马了，AC米兰的球迷终究是没能留住卡卡，迎接他的则是伯纳乌一片圣洁的白。不过下赛季西班牙德比中两位天才少年梅西与卡卡之间的巅峰对决令人无比期待！



紫枫

◆尚未终结，魔鬼仍在

带女友去看《魔鬼终结者2018》首映，因兴趣关系，她未曾看过之前几部，无奈只有从头到尾不停向其讲解片中诸角色之关系、故事的背景、"审判日"之由来、"天网"的立场等等等等，每每碰到经典之处而情不自禁低呼一声之后，便得准备好在她"迷茫"兼且"哀怨"的眼神之下开始叙述此经典之出处、缘由、发展，不甚其苦。结果到影片才播放至三分之二时便已然喝完两瓶随身饮料、口不能言、辛苦辛苦。映毕，暗自发誓以后碰到此类她未曾看过的系列电影之续集一定要独自观映，谁曾想不慎被其察觉，一顿"五指山"与"万泉河"之后，许下了月底一定带其观看《变形金刚2》的诺言，痛哭流涕……

胧月

★索尼在E3的表现好得出人意料，两年内的游戏阵容让我想到PS2的鼎盛时期。索尼当不当老大、能收复多少失地并不重要，这些游戏别成绝响，我好有个盼头。

★祈求上苍不要让不公正待遇降临到我的头上。万一真降临了，那就再祈求上苍让媒体和网络将事情彻底搞大。

★到广州淘到一只皮克西扭蛋。这批《女转》扭蛋其实有奥丁、巴隆、拉珂施蜜、托尔、阿斯他洛特和皮克西6种，不管抽到那只都会很喜欢，但朋友说"没有喜好侧重就失去了抽扭蛋的乐趣"。



米格

◆最近发生的最让米格头痛的事情，就是自己工作上用的硬盘出现了严重质量问题，差点导致自己4年来积累下来的各种文件、资料全部流失。步入21世纪，硬盘里的数据就好像人的记忆一样重要，还希望硬盘厂商负责任地把质量做到最好，不要让我们成为失忆的人才是。

◆如果你想体验如同死亡一般刺激的游乐新感受，就去坐垂直过山车吧！它有着比蹦极更高的安全性，但却有蹦极所不具备的集体自杀般的感受，而且自杀前还故意让你在80米的高空脑袋冲下定格5秒钟……鉴于规避广告之嫌，米格就不说出游乐场的名字了，感兴趣的话大家上网自己查查看吧。

嘟嘟

◆某日逛电玩店，正欲离开时几位大叔凑到柜台前，显然是准备满足孩子们的需求前来了解行情的，只见一大叔指着玻璃柜中的银色NDS，问道："这就是他们说的那个'PSP'吧？"

◆由于曾对朋友的一部滑盖手机的别扭打字手感相当抵触，因此在得知传说中的PSP go设计造型为滑盖后，实在无法产生任何好感，单是看看图片已经感觉手部肌肉酸痛了，而且个人估计手滑导致摔机的几率会很大。





LIKY

◆一直在想，既然《怪物猎人》这么成功，Capcom干嘛不乘热打铁，推出一个现代版或者科幻版的《怪物猎人》。前两天看了《失落的星球2》视频，才明白原来Capcom已经这么做了，现在只希望这游戏早点移植到PSP上，说不定又会掀起一股热潮。

◆最近断断续续地把PSP版《抵抗》爆机了，的确是个不错的游戏，硬派、火爆、操作顺手，难度也很适合我这样很少玩FPS的，不过那些收集要素还真够复杂的，肯定没功夫去收集和完成了。

盲先知



○回答一位朋友的提问：Rage Against The Machine这个乐队我也不是非常熟悉，只听过他们第一张同名专辑和第二张专辑《The Battle Of Los Angeles》。和很多喜欢散布黑暗主题的乐队不同，据说他们的歌曲大多是鞭笞美国社会的各种弊端，现实性很强，也比较容易引起听众的共鸣。至于音乐风格，我倒是比较喜欢这种把说唱和重金属结合起来的演绎方式，听起来就是一个字：爽。

洋葱

◆期待的动画七月开播，喜欢的游戏七月到手，远方的死党七月来看自己……天啊，这个六月好难熬。

◆最近突然对VOCALOID的相关作品特别感兴趣，在网上找了不少优秀的原创歌，在这里向大家推荐一首镜音的《右肩之蝶》。

◆隔壁不知道是装修还是搞什么，最近经常一大早就噪音不断，还我宝贵的睡眠时间……



马修

◆罗京的病逝很意外，对于包括我在内的很多人来说，他的声音已经成为了一个时代的符号和集体记忆——悼念。

◆一天看新闻，看到泰坦尼克号最后一名幸存者辞世的消息时，不禁又回忆起10年前在影院中的那份感动，于是去找电影《泰坦尼克号》的音乐，竟然找到了电影的第二张原声专辑《重返泰坦尼克》，闭幕聆听，思绪很快随着悠扬的苏格兰风笛、恢弘的大提琴合奏回了从前。而且还意外地找到了台湾的张中立、林隆璇10年前合作的经典——排笛、钢琴合奏的琴逢笛手版《爱无止境》。

◆看了PSP go的详细参数后，本人那台2005年初购入的PSP-1000的退役时间再次被我无限延期……



乌冬

◆今年E3三大厂商的发布会都爆出不少大料，除了"拍肩"事件再次发生外，PSP上公布的几款新作更是出乎人意料之外，果然回归后的E3就是不同啊，不枉我熬夜看实时转播。

◆既然都出同捆了，C社你在《MH3》的同捆主机上随便弄点花纹也好啊，竟然同捆台普通的黑色Wii，实在难以让人提起想买的欲望啊，而且在国内买的话又不知道要被JS炒到什么样的天价了，看来还是手柄同捆版加台黑色主机稳妥一点，反正加起来的价钱比主机同捆版贵不到哪里去。

羽纹

★很不厚道地观看了国足对伊朗和对沙特的两场比赛，其结果也是颇具戏剧性，前一场才打破了15年不胜伊的魔咒，而后一场又被"打回原形"似的给沙特队灌了个1：4。排除对手球队的一些自身因素，个人感觉国家队还是显现出了一些许久没让球迷看到过的积极因素，当然这绝对不是支持我继续关注国足的动力，绝对不是……（被抽飞。）

★最近的狩猎RP极差，具体表现就是在《MHG》里死活也拿不到红玉、黑卷之角等物品，这除了导致本人在进入G级任务后期还拿着上位武器到处奔波外，还直接影响到游戏心情，如若近期情况没有改善的话，相信这个月结束后就不会再续费了……

雷伊

■有一次笔记本电脑用着用着突然熄火了，发现原来是电源没有插。后来长了记性，电源插了，但没用两个小时电脑还是熄火了，一看原来是插线板的开关忘了开。最近笔记本又熄火了一次，可明明电源好好地插在插座上、插线板也开了，找了一下原因我不得不orz了，原来是电源接笔记本的那头忘插了。老了老了，不服也不行。

■本来一直都想着要在线看微软发布会的，结果到了当天竟然早早地睡觉了，完全忘了发布会是在当天，继续感叹一下自己的记性真是越来越差了。



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

张默　　昵称：默儿



性别：女　　年龄：19
拥有掌机：NDSi、PSP
喜欢的游戏：《任天狗》、《秋之回忆》
地址：辽宁省普兰店市第三十八中学三年二班
邮编：116200　　QQ：912745368
Email：love6771314@sohu.com
电话：0411-86979959
想说的话：希望PSP-3000早日破解。

王政　　昵称：编号9527

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《最终幻想》、《使命召唤》
地址：陕西省西安市莲湖区枣园西路128号丰盛园小区33号楼2单元1楼西户
邮编：710077　　QQ：397272792
电话：029-81088763
想说的话：我想找西安的朋友联机，很想！

李阳　　昵称：心雨光

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《梦幻之星》、《怪物猎人》
地址：江苏省常熟市古里区吴庄村（15）李家宅基38号
邮编：215515　　QQ：605441687
Email：605441687@qq.com
想说的话：天下PSP玩家们，我们一起来做PSP运动。

苏峻　　昵称：小小苏

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《怪物猎人》
地址：广西省玉林市博白县中学0602班
邮编：537600　　QQ：270194597
电话：13977573392
想说的话：Hi！

马泽华　　昵称：阿狼

性别：男　　年龄：29
拥有掌机：GB、GBC、GBA、iDSL、PSP
喜欢的游戏：《最终幻想》、《机战》
地址：天津市河西区宾馆南道海建里30门207
邮编：300061　　QQ：149778893
电话：13207616886
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

何志涛　　昵称：冥·月

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《恶魔城》、《口袋妖怪》、《塞尔达》
地址：福建省沙县莲花新村中路1060号
邮编：365500　　QQ：852988668
Email：852988668@qq.com
电话：13559893635
想说的话：Game is my second life。

郑浩然　　昵称：然哥

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《忍龙》、《恶魔城》、《雷顿》
地址：安徽省合肥市包河区
邮编：230000　　QQ：921257069
想说的话：是方昊、吴安东让我走进掌机一族中，谢谢他们。

♂ 徐思凡　昵称：虾王

性别：男　年龄：17
拥有掌机：iDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《最终幻想》
地址：云南省瑞丽市曙光小区25号楼
邮编：678600
想说的话：想找到可以联机的朋友。

♂ 冯维鹏　昵称：风之使者

性别：男　年龄：20
拥有掌机：GB、GBC、GBA SP、PSP
喜欢的游戏：A·RPG、RPG、ACT
地址：广东省开平市水口区联竹乡松竹村东二巷16号
邮编：529321　QQ：873434059
想说的话：我胜利了！我战胜了馒头、面包，迎来了我的PSP-3000。

♂ 蒋雨辰　昵称：kitty

性别：男　年龄：16
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《塞尔达》、《最终幻想》、《逆转》
地址：安徽省蚌埠市龙子湖区
邮编：233000　QQ：274776557
电话：0552-3070101
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

♂ 曾业玮　昵称：冷血无情

性别：男　年龄：12
拥有掌机：GBA、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《雷电十一人》、《牧场物语》
地址：广东省深圳市福田区景田东路怡锋园45号A楼303
邮编：518034　QQ：601628637
想说的话：玩过NDSL游戏的人加我的QQ。

♂ 费宁

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《口袋妖怪》
地址：江苏省无锡市新区梅村高级中学高三（7）班
邮编：214000　QQ：616714322
Email：tcfn4444@163.com
电话：82265916
想说的话：我只想中个奖、上个榜而已。

♂ 王亦玮

性别：男　年龄：23
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《最终幻想》
地址：江苏省镇江市润州区小刘李巷27号
邮编：212002　QQ：599069570
Email：zj-wyw@163.com
想说的话：NDSi观望中。

♂ 张天唯　昵称：大唯

性别：男　年龄：19
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《无双》
地址：黑龙江省哈尔滨市香坊区哈十一中
邮编：150030　QQ：328482918
电话：13903606519
想说的话：我从初三开始就看《掌机王》，它伴随着我成长。

♂ 吕梓健　昵称：小梓

性别：男　年龄：15
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《口袋妖怪》、《高达》
地址：内蒙古呼和浩特市回民区景观小区1号楼1单元1楼1号
邮编：010020　QQ：616859769
Email：freedom8687@126.com
电话：15947610101
想说的话：爱《高达SEED》。

♂ 钟奕龙　昵称：S.S

性别：男　年龄：17
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《最终幻想》、《洛克人》、《怪物猎人》
地址：湖北省武汉市江岸区惠济二路12-11号四楼1号
邮编：430010
电话：88004144
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

♂ 杜世青　昵称：肚皮青

性别：男　年龄：13
拥有掌机：GB、GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《生化》、《马车》
地址：上海市闸北区平型关路377弄20号303室
邮编：200072　QQ：951128329
想说的话：性别不是问题，年龄不是问题，想寻找和我一起奋斗《口袋》等RPG的人。

♂ 梁卫钊　昵称：钊哥

性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：所有
地址：广东省开平市长沙区农科所第二幢302房
邮编：529300　QQ：604455736
电话：13414168016
想说的话：努力学习，天天向上



2009 暑期天下聚会 集体行动第一弹

天下聚会暑期各项活动正在激情筹备中。本次将加入聚会主题要素，UCG联合国内各大游戏周边厂商将为天下聚会提供各种高档、实用、精美的游戏周边，将给各位玩家带来难得一见的游戏体验盛会。想要报名参加或参与到活动组织举办暑期天下聚会的读者朋友，敬请留意游戏城寨（levelup.cn）网站天下聚会专区的特别公告吧！这个暑假，让我们一同放飞心情，一同走出家门，一同投入到“天下聚会”的大家庭中吧！

天下聚会报名邮箱：lujuhui@vip.163.com　负责人：ACE飞行员

焦点聚会

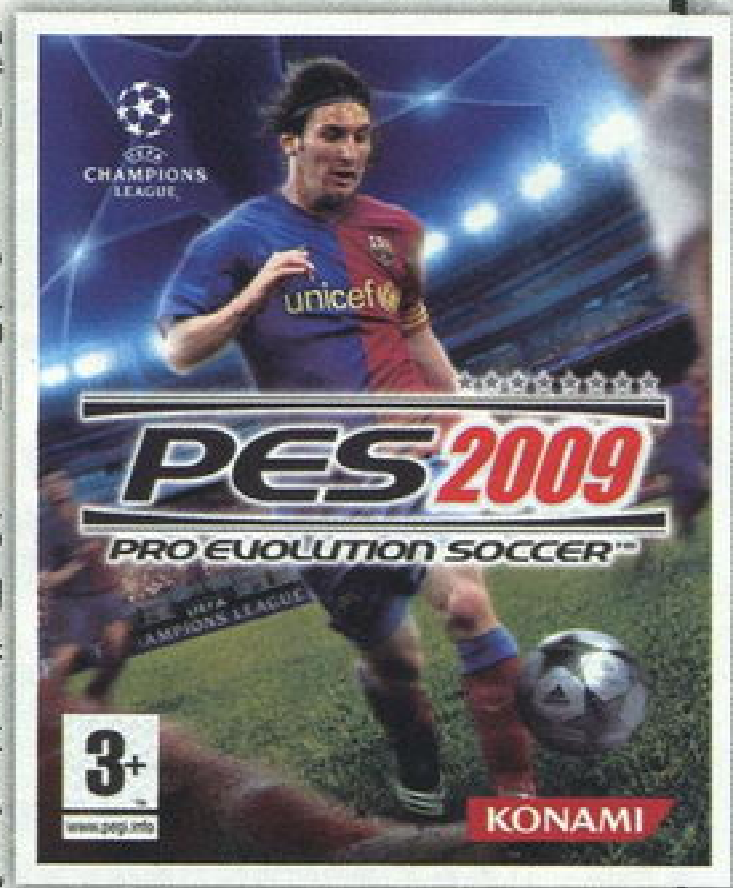
上海天下聚会之 莱仕达《PES2009》足球对抗赛火热报名中

时间：2009年7月5日

地点：上海浦东百脑汇

比赛报名详见：www.levelup.cn 各大论坛置顶贴

“莱仕达”作为正在迅速崛起的游戏周边新锐品牌，他们现在推出的一系列高端游戏周边，会让你有应接不暇的感觉。本次上海天下聚会，以《PES2009》比赛作为主打项目，凭借天下聚会上海联盟多年组织活动的经验，本次《PES2009》足球对抗赛保证在舒适的环境下进行公平、公正、公开的竞争。《游戏机实用技术》著名编辑兼铁杆球迷Gouki也将在当天亲临现场，与上海各路玩家同场竞技，切磋交流。本次比赛不收取任何费用，并且还将为优胜选手颁发精美奖品。除此之外，比赛现场还将放置多台“莱仕达”新近出品的各类强劲周边，如莱仕达双翼PXN-2119飞行摇杆，可媲美G25的莱仕达高级赛车方向盘V6等等，这样玩家就能更真切的体会到如育碧《鹰击长空》、EA《极品飞车》等大作的魅力了。有比赛，有体验，有试玩，有奖品。希望7月5日举办的这次上海天下聚会能给广大上海玩家带来快乐。





莱仕达双翼PXN-2119飞行摇杆　莱仕达高级赛车方向盘V6

目前全国各地已经有数场暑期天下聚会正在筹备当中，由于篇幅限制无法一一列举，请各位读者访问www.levelup.cn查询，我们将随时更新最新聚会安排。记住，天下聚会，下一站就在你身边。



初为人父

儿子出世，自己的人生进入了一个新的阶段，为人父母，自己的责任就要担起更多。这段时间身边朋友在恭喜我升级的同时总会问我一个同样的问题：“当爹的感觉如何？”而我总会向他们抱怨：“唉！养个小孩真是累啊！换尿布、喂奶、洗澡，晚上不能睡……”而当我不断抱怨这些时，实际上心里却充满了幸福感，这是一种从未有过的甜蜜感觉，辛苦却满足。

吃、睡、哭、拉

小家伙自出生之日起就充分发挥了自己的能量，只干四件事：吃、睡、哭、拉。睡醒了就哭，一哭就是要吃，吃饱了就拉，白天还好说，到了晚上可就累人了，隔两三个小时左右就要吃一次，或者拉得稀里哗啦，我们要一边忙着喂奶一边换尿布，喂奶完了，小家伙又会因为吃得太饱开始不停打嗝，你得抱着他不停拍背，你说那就别喂那么饱不行吗？不行，因为他精密得像台仪器，少吃一点就要哭，这样一晚上折腾个两三次就别想睡觉了。之前有“过来人”这样告诫我：“小孩子一岁以前你都别想睡一个完整觉。”现在算是深刻体会到了。好在现在身边有爸妈过来照顾，我跟老婆开始轻松了不少，可晚上就苦了他们。想着当年他们这样辛苦地养育自己，现在又要被孙子折腾，实在有些过意不去。但看着他们乐呵呵地抱着孙子一副无比怜爱的样子，感觉他们其实跟我们一样——辛苦却满足。

小家伙的反抗

小家伙因为有些上火，脸上长了些湿疹，那天把他放在床上，我用棉签给他擦药，他显然不太喜欢有东西在脸上抹来抹去，我擦一下，他的头就扭一下，一副讨厌的表情，我一脸坏笑地说：“哼，不喜欢也要擦，看你往哪里躲。”正在我蹂躏这个无抵抗能力的小家伙并享受这份快感时，我突然感觉手臂一热，低头一看，这个家伙一泡尿正在向我手上射，我顿时手忙脚乱，真是哭笑不得：“好你个臭小子，还挺厉害的啊！这样来反抗。”



你会让你的儿子玩游戏吗？

记得以前我们曾对读者做过一个调查，问题是：如果以后有了孩子，你会如何让他面对游戏？

A.带着孩子玩。

B.看他喜不喜欢玩了。

C.想想自己的经历，还是别让孩子玩了。

这道题如果当年让我爸妈来选，他们一定毫不犹豫地选择C，甚至加上“坚决不许”字样，我至今还清楚地记得老爸当年看我玩游戏那气急败坏的样子（当然是在我当上游戏编辑之前）。

而如果要我来选，那就不用说了。实际上，当年老婆还在怀孕时，问我想要男孩还是女孩时，我的脑海中开始浮现一幅这样的画面，我跟儿子坐在电视机前一起愉快地玩着游戏，那是一幅甜蜜的画面，于是我毫不犹豫地说要男孩。

而这个问题从读者反馈的结果看，选择A的占26.2%，选择B的占43.7%，选择C的只有2.9%。这样的结果也许是因为我们调查的人自己本身就是游戏饭，对游戏有着更宽容的态度，但不可否认，经历过那个视游戏为洪水猛兽年代的我们，对于如何引导自己孩子正确认识游戏应该会有更科学的态度，至少不会像老一辈的家长和老师那样将游戏一棍子打死。游戏本就跟听歌、运动、看电影一样，只是休闲娱乐的一种方式，关键是自己要掌握好度。有了正确的引导，相信我们的孩子不会因为玩游戏而成为“坏孩子”。所以我觉得，至少在面对游戏这个问题上，我们的下一代要比我们当年幸运得多。



栏目主持 马修

游戏的种类多种多样，有一类游戏却让人玩得紧张压抑心跳加速，这就是恐怖游戏，而本辑掌机王自由谈带给大家的，就是关于PSP上著名恐怖游戏《寂静岭 起源》的文章，文章以现实与游戏的交汇场景为切入点，来解析恐怖的起源——如果胆小还没玩过，那么看看就可以啦，不可硬着头皮自己吓自己哦。

恐怖的起源

文 飞死超人

《寂静岭》作为一个中规中矩的恐怖游戏系列，在爱好恐怖游戏的玩家心目中可谓具有相当的地位，而当一些玩家们逐渐地在大作林立的次世代游戏群中遗忘《寂静岭》时，《寂静岭》并没有忘记广大玩家。下面和大家说的是Konami于2007年在PSP上推出的《寂静岭 起源》，这款游戏真可谓麻雀虽小五脏俱全，系列各代作品的优点集聚一身。在玩到这款原汁原味的《寂静岭 起源》时，那种久违的恐怖感重返笔者沉睡已久的每一个细胞中。下面，笔者就与广大恐怖游戏发烧友们一起聊聊构成《起源》的各种恐怖元素。

很多玩家片面地认为“《寂静岭》系列”最大的恐怖元素非无边弥漫的大雾与无尽扩散的黑暗莫属，而我却对此不以为然。如果“《寂静岭》系列”真的仅仅靠大雾、黑暗这些表象来营造恐怖氛围，那么这个系列也和一般的恐怖游戏别无二致，在这个玩家们见多识广的后次世代里，谈什么把胆小的玩家吓到？笔者个人认为，我们真的要解剖《寂静岭》身上的每一个恐怖细胞，必须透过大雾黑暗这些表象事物，从更深的

PSP
SILENT HILL ØRIGINS
MATURE 17+ M ESRB
KONAMI

层次挖掘与我们内心深处的恐惧遥相呼应的恐怖元素。

让我们一起来看看前传《起源》究竟包含着怎样的恐怖元素，如何唤醒每一个玩家内心深处的恐惧。为了更符合生活节奏追星赶月的掌机玩家的需求，PSP版的《起源》也不可避免地精减了游戏流程，方便玩家即时行乐，随意游戏，并且将游戏主人公的冒险区域旗帜鲜明的分割成四处场所，分别是医院、疗养院、剧院、旅店。

医院

提起现实中的医院，我想每一个玩家并不陌生，说起来医院在人类社会中还真是一个有点矛盾的存在，它诞生于人类文明的哪一个时期，笔者无从考证。然而可以肯定的是，现代社会中，我们的大多数人都出生于那里，最后又死在那个地方，而我们的一生中可不是只有出生与死亡时才会光顾那里，伴随着病魔缠身，我们不时地会被强迫召唤回医院……当然了，我们大部分人在大部分人生里，没有在医院被死神赐予死之吻，而是得到了生命女神给予的新生洗礼。



虽说得到了新生，可是每一次光顾医院，我们都会或多或少地将各种痛苦遗留在那里，甚至在记忆之链中刻上一些恐惧的烙印，比如说在我们还是婴幼儿的时期，似乎无一例外地惧怕在医院打针。尽管父母不断轻声细语安慰我们，这一针是为了消除病痛的折磨，但对于一个没有理性思考能力的小孩子来说，那个富有侵略性的细小针头在带来肌肤之痛时，也把最原始的恐惧扩散到记忆深处。护士在人类美好的幻想里仿佛天使的化身，不过当玩家们在《起源》的医院中面对那些看不清面孔手持针管向你徐徐走来的“护士小姐”时，童年时对于打针的恐惧是不是再次被唤醒呢？大雾最后会散去，黑暗最终会消失，“护士”最后也会销声匿迹，但只要你还身处医院，童年时关于医院、关于病情、关于打针的恐惧阴影就绝不会散去。



疗养院

相比起医院来，疗养院对于一些玩家来说可能还有些陌生，一提起疗养院，大家下意识地会想到青山绿水，空气清新，鸟语花香的渡假胜地，而所有身心疲惫的人们将在那里渡过一段悠闲惬意的美好时光，使疲惫的身躯得到新的力量……毕竟我们绝大部分玩家一生中从未有机会与医院那样的疗养院亲密接触，仅仅从名字上做出判断，因此对那个陌生的场所产生了美好的幻想。但，疗养院并不只是我们生活中常见的这些。

看过村上春树的小说《挪威的森林》的朋友们可能还记得故事发展到一半时，渡边迷恋的女孩直子由于前男友木月的自杀而精神深受刺激，沉溺于悲伤不能自拔，不久被送往一所近乎与世隔绝的疗养院进行疗养。心里放不下直子的渡边执意前去探望直子，并在那里结识了直子的病友——一个很久以前就被送往那里的女患者玲子。玲子告诉木月，来这里疗养的患者都是有理智思维正常的人，她们最大的特点就是清楚地知道自己的精神存在一些难以名状的问题，不能像个“正常人”一样生活在人类社会中。小说写到最后，战胜了自己多年来纠缠不清的精神障碍的玲子离开疗养院找到渡边，告诉渡边，直子因为无法走出精神上的

困境，选择了结束生命追随木月而去了……

让我们再回到《起源》的故事中，通过特拉维斯的不断探索，他回忆起了童年悲剧的起源，玩家们也了解到了事情不为人知的一面。特拉维斯的母亲受到镜中世界（里世界）的邪教组织蛊惑，精神渐渐失常，并且偏执地认为自己的儿子是恶魔的化身，一心要置特拉维斯于死地。特拉维斯的父亲理查德万般无奈下只好将妻子海伦送往雪松林疗养院进行治疗。我们通过游戏中的文件得知，此后小特拉维斯曾在监护医师的眼皮底下闯过封锁线前去病房探视母亲，然而母亲仍念念不忘地想结果了他。游戏中，特拉维斯在里世界母亲的病房外见到了抽泣不止的护士丽莎，丽莎悲伤地告诉特拉维斯，“那个女人”是多么的渴望见到自己的儿子……当我们随着特拉维斯的脚步踏入病房后，发现真相沉重得令人难以承受——“那个女人”是多么的渴望见到自己的儿子被自己亲手杀死。

一所如罂粟般美丽妖艳的疗养院，一段被扭曲的亲情，像一套枷锁牢牢地锁住每一个玩家最敏感的神经。特拉维斯亲手斩断了童年时留下的与“母亲”的羁绊，将一段痛苦的回忆永远埋葬在那里。特拉维斯的悲剧暗示着我们身体痊愈后即可离开医院，但精神一旦死去，却永远无法逃出疯人院。



剧院

游戏中的第三个场所剧院出人意料的简单，丝毫没有医院与疗养院那种瘆人的恐怖气息，玩家们可以有惊无险地完成那里的冒险。主人公特拉维斯在剧院里没有再见到自己的“亲人”，也没有更一步接近真相，那里只有废弃的舞台与残缺的道具，以及护士丽莎暧昧的挑逗……笔者第一次快速完成剧院的冒险离去时，想起了丽莎关于儿时对理想的憧憬与成年后现实生活造化弄人的告白，突然产生一种人生如戏的空虚感与失落感。人生如戏，可你我不是观众，而是悲剧的演出者——或许，这种人生如戏的另类真实本身就是一种恐怖吧。



旅店

如果说剧院的简单冒险只是为了提示特拉维斯现在的人生不过是一场戏的话，接下来必须前往的汽车旅店择再次把主人公与玩家一起拖回恐怖的现实中。每一个风尘仆仆的旅人都曾经在旅途中寄宿于形形色色的旅店中，而每一家旅店都本着宾至如归的服务理念经营者，可是旅人们真的能在任何一家旅店中感觉到归家的温暖吗？答案是“未必”。现实中的旅店有很多让人不安的不确定因素，诸如谋杀、偷盗、弃婴、吸毒等，每一个人都是时间的匆匆过客，类似于医院，旅店也是一处让漂泊的旅人们避无可避的无奈场所……

游戏中特拉维斯的父亲为了忘却妻子带来的悲剧与痛苦，迷惘地带着儿子离开了家，选择入住汽车旅店，把这里当成了新家。玩到这里，笔者发出一声叹息，因为这件事本身就很可悲，暗示着家终将毁灭，悲剧将延续下去……父亲理查德无法战胜丧妻的痛苦，自尽于500号客房。无论是幼年时的小特拉维斯，还是成年后的卡车司机，不但在旅馆里没有找到家的温暖，反而永远失去了家，失去了最后一位亲人。特拉维斯在寂静岭重返汽车旅店后，不仅要面对还活着的“父亲”，还要面对另一个“自己”——屠夫。旅人最后一点残存着的家的温暖被夺走，同时带来了更残酷的恐怖记忆。



总之，《寂静岭 起源》展现在玩家眼前的种种恐怖，全部来源于现实生活中我们熟悉的一切，所有的一切对于我们来说都不陌生，只是我们为了忘却它们带来的恐怖，刻意将一切遗忘在记忆的回廊里。有人问我《寂静岭》到底是什么？我想它可能什么都是，也可能什么都不是。就像一千个读者心中有一千个哈姆雷特一样，每个玩家心中都有一个“寂静岭”，至于那里究竟有什么，只有他们自己知道。

玩家点评

NDS 魔女传奇 见习魔女与七公主

◆日本一Software◆RPG

评论人 澄星　评分 7

提到日本一Software，大家肯定会想到《魔界战记》这个系列，而这款由日本一打造的NDS游戏——《魔女传奇 见习魔女与七公主》（以下简称《魔女传奇》）因为独特的风格而受到了不少玩家的期待。首先，游戏的画风很有特色，不同的地区建筑特色也不一样，游戏的哥特风很足哦，比如主角莉迪尔的南瓜伞、玩偶、暗影街的南瓜灯，整体的暗色调对于喜欢此类风格的玩家是个不笔小的杀伤力，不过游戏的敌方怪物设计显得比较平庸。音效方面，游戏的容量虽然达到了1Gb，但可惜除了标题进入游戏的那句语音，就没有其他语音加入了。

《魔女传奇》值得商榷的是游戏的系统，不得不抱怨本作的战斗系统实在有些拖沓，游戏战斗采用的是类似《DQ》的第一人称视角战斗，看不到己方的人物动作首先就是一个缺憾。而如果需要攻击敌人的话，需要拉动攻击的图标然后放到相应敌人编号的选框来攻击，起初玩家或许会对这个“拖动系统”感到有所新意，但是上手不久，就会觉得非常的鸡肋，原因就在于攻击图标的编号太大而敌人编号的选框又太近，一旦拉快就会选错对象，因此玩家不得不放慢速度小心地拉动图标来战斗，加之战斗时的必杀发动以及文字都显得过慢，使得一场战斗会显得很拖沓很浪费时间，这是一个不小的问题。游戏的人偶系统虽然毫无新意，但是冲着不同属性不同能力不同样貌也要收集一下，更何况还有实力与外貌并存的公主人偶的存在呢。总之，游戏推荐给喜欢哥特风、RPG爱好者以及慢性子的玩家。



NDS 无瑕传说

◆NBGI◆RPG

评论人 Kiseri　评分 8

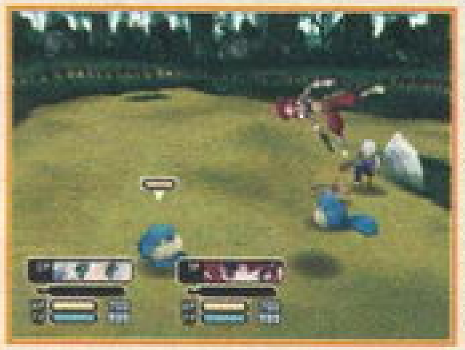
玩过本作后，感觉本作无论是画面、音效还时系统，都比《风雨传说》有了飞跃性的进步，虽然还有很多不足的地方，但是精美的开场动画，大量的语音和庞大的声优阵容都能体现出NBGI的用心。

开场动画是一个游戏给人的第一印象，本作的开场动画保持了“《传说》系列”的高素质，没有前作那么单调，使用了和《ASH》一样的MobiChip视频压缩技术，画质和帧数都有了很大的提高，不过镜头拉近时还会有大量的马赛克。

本作的音乐非常出色，战斗时的BGM百听不厌，音效也很好，砍人时的音效也强化了很多，加上大量的语音，使剧情更具表现力。

战斗系统上结合了《深渊传说》的开放式战斗系统和《宿命传说 重制版》中的空中连击，加上觉醒槽和无限压制，秘奥义的发动条件变得简单，能够快速变更操纵的角色使爽快感达到了传说系列的顶峰。联机模式更能让玩家和朋友们一起研究连续技，但遗憾的是联机模式里不能使用无限压制。战斗风格的加入和我方队友AI的提高使战斗更富有战略性，光是组合战斗风格就能让玩家好好研究一番，组合出合适的战斗风格能使战斗变得更爽快。





相比战斗系统，其他的地方做得就没那么用心了，地图上的解谜要素没有了，打一个迷宫都要打上半小时才能找到存档点，尤其是隐藏迷宫，完全不能体现掌机游戏的“便携”。工会的任务也比较单调，来来去去就那么几种任务，很快就玩腻了。还有鸡肋似的二周目，为什么这么说呢？想想看，用那么多点数把所有转生石都换过来，到二周目才发现敌人的能力完全没有提高，难到搞个二周目是拿来给你把最高战斗成绩都刷成S级的？

总的来讲，本作还是比较优秀的，期待NDS上会有更多的《传说》带给我们更多的惊喜！



最近深圳大雨不断，没有太阳的干扰，本以为周末早上能睡个懒觉。结果到了周末，发现就算晚上睡的很晚，早上仍然是早早就醒。看来天天早起上班的生物钟一旦形成，想打破也有点困难啊。中午想借机尝试下午睡，结果躺下之后却越来越精神，最后只好放弃，看来我真的不适合白天睡觉……

栏目主持：盲先知

NDS 美版 火影忍者 最强忍者大结集4 秘技

Naruto Shippuden: Ninja Council 4

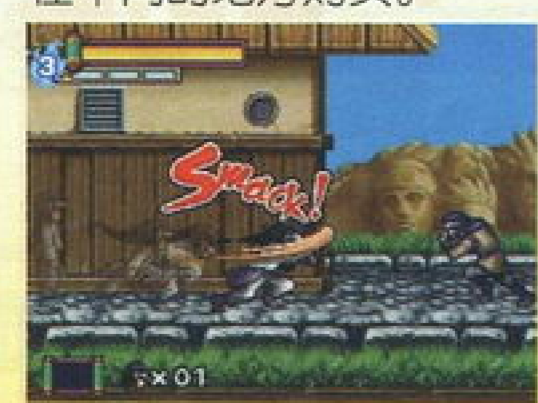
○密码人物

输入"下、上、下、上、左、左"可以开启密码菜单（Password Menu），在其中输入这里密码就能获得隐藏人物。

密码	隐藏人物
Ninja Tools	天天
Strong Wind	手鞠
Youth	凯老师
Sand Box	我爱罗
Sharingan Demon	鼬

○购买人物

一些隐藏人物可以在不同的地方购买。



人物	购买地点
自来也	在鸣人商店购入
纲手	在樱商店购入
手鞠	在卡卡西商店购入
堪九郎	在宁次商店购入
鹿丸	在李洛克商店购入
我爱罗	通关后在鸣人商店购入
鼬	通关后在樱商店购入
鬼鲛	通关后在卡卡西商店购入
迪达拉	通关后在宁次商店购入
蝎	通关后在李洛克商店购入

NDS 美版 游戏王5D's 星尘极速 世界冠军赛2009 秘技

Yu-Gi-Oh! 5D's Stardust Accelerator: World Championship 2009

○解锁要素

在游戏中达成条件即可解锁这些要素。

要素	解锁方法
Jack's frame	以S级评价完成所有竞速战斗
Yusei's frame	以S级评价完成所有竞速时间挑战
观看AI对战模式	收集80%以上的卡片
观看AI组队对战	收集80%以上的卡片并已开启组队战模式



下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击"编辑"菜单中的"添加游戏"添加一个游戏项目，再点击"添加金手指"添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用"保存数据"按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为"ezarcode.dat"放到TF卡中的"CHT"目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 日版

王国之心 358/2天

キングダムハーツ 358/2 Days

金手指

○GameID：YKGJ 7f96a5b7

按SELECT键金钱最高
94000130 FFFB0000
02193720 000F423F
D2000000 00000000

按SELECT键心数最高
94000130 FFFB0000
02193724 000F423F
D2000000 00000000

按SELECT键格数最高
94000130 FFFB0000
22193F29 000000FF
D2000000 00000000

按SELECT键隐藏人物全开
94000130 FFFB0000
221940F1 0000000F
221940F0 0000000F
D0000000 00000000

按SELECT键饰品全开
94000130 FFFB0000
121940F2 00006363
C0000000 0000000C
021940F4 63636363
DC000000 00000004
D2000000 00000000

按SELECT键技能全开
94000130 FFFB0000
22193FB4 00000063
12193FB6 00006363
12193FCC 00006363
12193FDC 00006363
22193FDE 00000063
22193FE3 00000063
12193FE4 00006363
22193F9D 00000063
12193F9E 00006363
C0000000 00000004
02193FA0 63636363
02193FB8 63636363
DC000000 00000004
D2000000 00000000

按SELECT键魔法及升级道具全开
94000130 FFFB0000
12193F86 00006363
22193F85 00000063
22193F9C 00000063
221940E7 00000063
121940E8 00006363
C0000000 00000004
02193F88 63636363
DC000000 00000004
D2000000 00000000

按SELECT键升级品全开
94000130 FFFB0000
22193F83 00000063
22193F84 00000063
22193F67 00000063
02193F68 63636363
02193F6C 63636363
221940ED 00000063
121940EE 00006363
D2000000 00000000

按SELECT键素材全开
94000130 FFFB0000
22193F35 00000063
22193F37 00000063
12193F38 00006363
22193F3B 00000063
12193F3C 00006363
22193F3F 00000063
22193F40 00000063
22194023 00000063
12194048 00006363
2219404A 00000063
12194052 00006363
22194054 00000063
22194059 00000063
2219405A 00000063
1219405E 00006363
02194060 63636363
02194064 63636363
12194068 00006363
2219406B 00000063
12194032 00006363
02194034 63636363
02194038 63636363
0219403C 63636363
121940E2 00006363
121940E4 00006363
221940E6 00000062
C0000000 00000008
02194024 63636363
DC000000 00000004
D2000000 00000000

按SELECT键钥匙全开
94000130 FFFB0000
22194014 00000063
2219401F 00000063
22194019 00000063
12194020 00006363
22194022 00000063
C0000000 0000000A
02193FE8 63636363
DC000000 00000004
D2000000 00000000

HP最高
020AC720 E1A00000

移动速度2倍
520AC810 E1A04001
020AC810 E1A04081
D0000000 00000000



NDS 日版

逆转检察官

逆转检事

金手指

○GameID：C32J 28f69bc2



信任槽不减
1207192C 00001000

章节全开
221199F4 00000006

NDS 日版

凉宫春日的直列

凉宫春日の直列

金手指

○GameID：C44J 321a15a4

章节选择全开
120B50A2 0000FFFF

按SELECT键特典全开
94000130 FFFB0000
D5000000 000000FF
C0000000 0000007E
D8000000 020B4E6F
D2000000 00000000
94000130 FFFB0000
D5000000 000000FF
C0000000 00000012
D8000000 020B5071
D2000000 00000000

春日槽100%
220B53C0 00000009

按SELECT键卡片槽立刻恢复
94000130 FFFB0000
1219C464 00000000
1219C478 00000000
1219C48C 00000000
D2000000 00000000

按SELECT键全卡片9枚
94000130 FFFB0000
2219C45A 00000009
2219C46E 00000009



发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

6月下旬除了《枪声与钻石》这款颇受文字AVG爱好者关注的原创作品外，移植自街机和PS2版并加入了新要素的《Fate/无限代码 携带版》相信也能吸引一部分固定的粉丝。而走可爱路线的"巫术类"RPG《剑、魔法与学园物》也将在下旬推出续作，续作不仅加入了新的要素，并且在系统方面也进行了调整，如果你不讨厌主观视角RPG，到时候可以找来试试。

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2009年6月			
18日	歌谣世代	ザ☆歌謡ジェネレーション	AQ Interactive	MUG	5040日元
18日	多湖辉的头脑体操 第1集 解谜环球旅行	多湖辉の头の体操 第1集 谜解き世界一周旅行	Level-5	ETC	3200日元
18日	多湖辉的头脑体操 第2集 银河横断解谜冒险	多湖辉の头の体操 第2集 银河横断谜解きアドベンチャー	Level-5	ETC	3200日元
18日	骷髅13 追踪档案G13	ゴルゴ13 ファイルG13を追え	MMV	AVG	5229日元
25日	不可思议游戏DS	ふしぎ游戏DS	Idea Factory	AVG	5040日元
25日	地震DS72小时	地震DS72时间	Iota	ETC	3990日元
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA Games	A·AVG	29.99美元
		2009年7月			
2日	流行之神DS2 都市传说怪异事件	流行り神DS2 都市传说怪异事件	日本一Software	AVG	3990日元
11日	勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者	ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人	Square Enix	RPG	5980日元
16日	咕噗！小芝麻！	クプー！まめゴマ！	Creative Core	ETC	5040日元
23日	萌菌物语DS	もやしもんDS	Takara Tomy	SLG	5040日元
23日	Live On DS	ライブオンDS	Acquire	TAB	5040日元
23日	企鹅问题X 天空的七战士	ペンギンの问题X 天空の7战士	Konami	ETC	售价未定
23日	家庭教师REBORN DS 炎之热斗X 未来超爆发	家庭教师ヒットマンREBORN! DS フレイムランブルX 未来超爆发	Takara Tomy	FTG	5040日元
23日	可爱小猫DS2	かわいい子猫DS2	MTO	SLG	5040日元
30日	噗哟噗哟7	ぷよぷよ7	SEGA	PUZ	5040日元
30日	心跳魔女＋	どき魔女ぷらす	SNK Playmore	AVG	5040日元
		2009年8月			
6日	附着灵	ツキビト	SNK Playmore	AVG	5040日元
6日	BLEACH DS 4th 烈焰使者	BLEACH DS 4th: フレイム・ブリンガー	SEGA	ACT	售价未定
6日	道具获取者 我们的科学与魔法的关系	アイテムゲッター 仆らの科学と魔法の关系	5pb.	RPG	5040日元
6日	世界不可思议发现！DS 找出传说中的阿仁人偶吧！	世界ふしぎ发见！DS 传说のヒトシ君人形を探せ！	Furyu	AVG	5040日元
6日	巴哈姆特之血	ブラッド オブ バハムート	Square Enix	A·RPG	5980日元
25日	少年魔法师	Wizards of Waverly Place	Disney	ACT	29.99美元
27日	七日死游戏 目	ナナシ ノ ゲエム 目	Square Enix	AVG	5040日元
		2009年9月			
8日	恶夜杀机2	Obscure 2	Playlogic	AVG	29.99美元
8日	星球大战 克隆人战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	Lucas Arts	A·AVG	售价未定
		2009年10月			
1日	雷电十一人2 威胁的侵略者	イナズマイレブン2 胁威の侵略者	Level-5	RPG	售价未定
		2009年夏			
未定	深爱	ラブプラス	Konami	AVG	售价未定
未定	狼与香辛料 渡海之风	狼と香辛料 海を渡る风	Askii Media Works	SLG	售价未定
		2009年秋			
未定	口袋妖怪 心金	ポケットモンスター ハートゴールド	Nintendo	RPG	售价未定
未定	口袋妖怪 灵银	ポケットモンスター ソウルシルバー	Nintendo	RPG	售价未定
未定	雷顿教授与魔神之笛	レイトン教授と魔神の笛	Level-5	AVG	售价未定
未定	沙加2 秘宝传说 命运女神	サガ2 秘宝传说 GODDESS OF DESTINY	Square Enix	RPG	售价未定
未定	海腹川背·旬 第二版 完全版	海腹川背·旬 セカンドエディション完全版	Genter Prise	ACT	5040日元
未定	哆啦A梦棒球DS2（暂名）	ドラベースDS2（暂名）	NBGI	SPG	售价未定
未定	超级机器人学园	スパロボ学园	NBGI	AVG	售价未定
未定	偶像大师 华贵星辰	アイドルマスター ディアリースターズ	NBGI	AVG	售价未定
		发售日未定			
未定	蓝龙 异界的巨兽	ブルードラゴン 异界的巨兽	NBGI	RPG	售价未定
未定	召唤之夜X 泪之王冠	サモンナイトX Tears Crown	NBGI	RPG	6090日元
未定	二之国	二ノ国	Level-5	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地	ドラゴンクエストⅥ 幻の大地	Square Enix	RPG	售价未定
未定	东京魔人学园帝战帖	东京魔人学园帝战帖	MMV	S·RPG	3990日元

无限航路



6.11 ■SEGA ■RPG ■5040日元



提到原Capcom的“四叶草”工作室，相信《大神》、《红侠乔伊》等经典作品的名字依然停留在玩家们的脑海中。而这款《无限航路》便是该小组以“白金”之名复活后推出的首款掌机大作。游戏中不仅有着极为丰富的角色，并且玩家还可以亲手组装战舰，在浩瀚的宇宙中进行一场荡气回肠的冒险。不要怀疑小小的NDS能否描绘出如此壮阔的世界观，也许正如厂商在宣传本作时所说的那样，本作带给大家的震撼将远超想象。

枪声与钻石



6.18 ■SCEJ ■AVG ■4980日元



作为PSP平台上又一款原创文字AVG作品，本作以交涉作为题材，描述了交涉小组“ZERO小队”惊险的办案过程。游戏的系统非常新颖，画面中央的分割线代表了我方与交涉对象目前所处的形势，哪方处于不利位置，分割线就会向哪方压迫。交涉过程以实时进行，玩起来极具紧张感。游戏邀请了以《恐怖惊魂夜》、《街》等经典文字AVG作品的制作人麻野一哉监修剧本，对于崇尚“剧情派”的玩家来说，本作非常值得一玩。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2009年6月			
18日	Fate/无限代码 携带版	Fate/アンリミテッドコード ポータブル	Capcom	FTG	5240日元
18日	枪声与钻石	銃声とダイヤモンド	SCEJ	AVG	4980日元
25日	青空下的约定 手心的乐园	この青空に約束を てのひらのらくえん	TGL	AVG	6090日元
25日	瓦尔哈拉骑士2 战斗英姿	ヴァルハラナイツ2 バトルスタンス	MMV	A・RPG	3990日元
25日	秋之回忆 雨后	メモリーズオフ After Rain	5pb.	AVG	5040日元
25日	剑、魔法与学园物2	剣と魔法と学院モノ。2	Acquire	RPG	5229日元
		2009年7月			
2日	初音未来 女歌手计划	初音ミク ープロジェクト ディーヴァー	SEGA	MUG	6090日元
2日	我的暑假4 濑户内少年侦探团、我和秘密地图	ぼくのなつやすみ4 瀬戸内少年探偵団、ボクと秘密の地図	SCEJ	A・AVG	4980日元
9日	MAPLUS 携带导航软件3	MAPLUS ポータブルナビ3	Edia	ETC	8190日元
9日	世界因我而转 光与暗的公主	世界はあたしでまわってる 光と暗のプリンセス	Global A Entertainment	RPG	5040日元
16日	伊苏Ⅰ&Ⅱ 年代记	イースⅠ&Ⅱ クロニクル	Falcom	A・RPG	5040日元
23日	魔女计划	(PW) プロジェクトウィッチ	Gungho Works	A・AVG	5040日元
23日	兰岛物语 少女的约定	レアランドストーリー 少女の約定	Arc System Works	AVG	5040日元
23日	炽热之魂 加速	ブレイジングソウルズ アクセレイト	Idea Factory	S・RPG	5040日元
30日	SIMPLE2500系列 携带版 Vol.12 步兵2 战友啊、先走一步吧	SIMPLE2500シリーズPortable; Vol.12 THE 歩兵2 戦友よ、先に逝け	D3 Publisher	ACT	2625日元
30日	ToHeart2 携带版	ToHeart2 PORTABLE	Aqua Plus	AVG	5040日元
30日	新世纪福音战士 战斗交响曲 携带版	新世纪エヴァンゲリオン バトルオーケストラ PORTABLE	Broccoli	FTG	5040日元
30日	装甲核心3 携带版	アーマード・コア3 ポータブル	From Software	ACT	3980日元
30日	现代大战略 一触即发・军事平衡崩坏	现代大战略 一触即发・军事バランス崩坏	System Soft Alpha	SLG	6090日元
		2009年8月			
6日	流行之神3 警视厅怪异事件簿	流行り神3 警視庁怪异事件ファイル	日本一Software	AVG	5229日元
6日	对决传说	テイルズ オブ バーサス	NBGI	FTG	5200日元
20日	狼隐	おおかみかくし	Konami	AVG	5500日元
20日	金色的琴弦2f 安可	金色のコルダ2f アンコール	Koei	SLG	5040日元
27日	薄樱鬼 携带版	薄樱鬼 ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
未定	天诛3 携带版	天诛 叁 ポータブル	From Software	A・AVG	3990日元
		2009年9月			
17日	伊苏7	イースセブン	Falcom	A・RPG	6090日元
17日	家庭教师REBORN 斗技场2 精神爆发	家庭教師ヒットマンREBORN! バトルアリーナ2 スピリットバースト	MMV	FTG	售价未定
未定	侦探 神宫寺三郎 灰与钻石	探偵 神宮寺三郎 灰とダイヤモンド	Arc System Works	AVG	5040日元
		2009年夏			
未定	灵魂能力 破碎的宿命	ソウルキャリバー Broken Destiny	NBGI	FTG	售价未定
未定	冬宫Ⅱ 双生女神与命运的大地	エルミナージュⅡ～双生の女神と运命の大地～	Star Fish	RPG	6090日元
未定	实况力量职业棒球 携带版4	実況パワフルプロ野球ポータブル4	Konami	SLG	售价未定
		2009年秋			
未定	铁拳6	铁拳6	NBGI	FTG	售价未定
未定	露娜 银色之星的和声	ルナ ～ハーモニー オブ シルバースター～	Gungho Works	RPG	5040日元
未定	不死骑士	アンデッドナイツ	Tecmo	ACT	售价未定
		2009年			
未定	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	RPG	售价未定
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	售价未定

DVD光盘内容导视

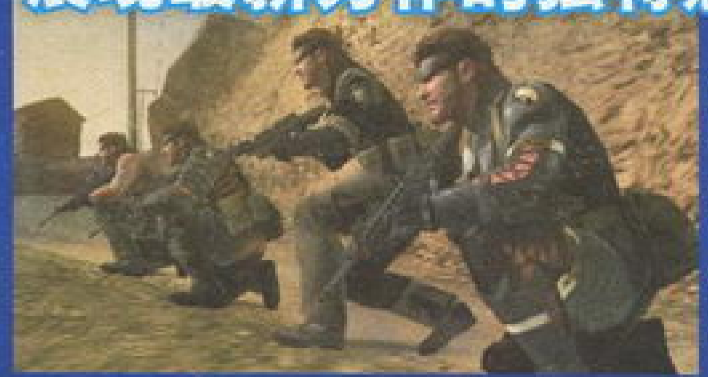
E3 2009综合报道



E3是英文“Electronic Entertainment Expo”头3个首字母E的组合，中文译名是“电子娱乐展览会”。在本次E3展中最受玩家关注的是微软、任天堂和索尼三巨头的新闻发布会，这次的“口袋光环”里就收录了这部分内容的剪辑概要，各位读者别错过了哦！

游戏展望台

展现最新力作的独特魅力，各种预告影像让您先睹为快！



潜龙谍影 和平行者
塞尔达传说 灵魂轨道
黄金太阳DS
GT赛车PSP
马里奥对大金刚 再次迷你行进
马里奥&索尼克 携手冬季奥运会
灵魂能力 破碎的宿命
机车风暴 极地先锋
杰克与达斯特 迷失边境
小小大星球
不死骑士
铁臂阿童木

随盘附送

最新热门游戏火热附送



2款PSP ISO
勇者30
传颂之物 携带版
3款NDS ROM
逆转检察官
王国之心 358/2天
凉宫春日的直列

还有全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园、游戏一品轩电子版以及精选PSP主题、《女神侧身像 蕾娜斯》OST等着你。

新作特搜队

最新发售游戏影像直击



王国之心 358/2天
逆转检察官
传颂之物 携带版
勇者30
魔女传奇 见习魔女与七公主
回忆之日3
凉宫春日的直列
飞屋环游记
世界超级摩托车锦标赛 09

结尾MV



《全金属狂潮》乐曲吉他演绎版

《口袋光环DVD》Vol.113有奖问答题目

在“E3 2009综合报道”的最后，一共为大家展示了多少款新游戏的预告片视频呢？

A: 10款　B: 11款　C: 12款

本辑活动奖品



PEGA双核动力站 3名



中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部电话或E-mail联系，提供详细中奖信息和电话以便查询，多谢配合！

读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

《掌机王SP》第111辑大奖揭晓

中奖者名单公布

一等奖



NDS烧录卡

6名

常州市	罗布次仁
阳江市	谭劲
银川市	王鼎权
湖州市	王凯飞
上海市	张俊海
太原市	朱可夫

二等奖

5名



NDS烧录卡

电池、耳麦、电源

天津市	白阳
丹东市	李俊燚
惠州市	倪悦安子
怀化市	潘智辉
北京市	秦嘉意
齐齐哈尔市	王天会

三等奖

北通掌机周边

6名

南京市	代晓翔
保定市	段铁
北京市	郝文远
天津市	潘雨浓
合肥市	王丁
南昌市	郑颖

PEGA双核动力站

《掌机王SP》第111辑

DVD问答——中奖名单

Vol.111有奖问答答案：A



3名

有奖问答中奖名单

郑州市	刘肇伦
福州市	卢新谱
上海市	詹紫晗

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。





ISBN 978-7-89476-192-7

掌机王光盘定价：9.8元 (1DVD+1手册)